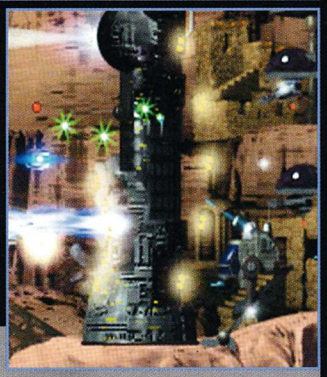
PC MANIA®
WWW.PCMANIA.BG
БРОЙ 5 (49), МАЙ 2002
2 gucka
без CD: 1.90 лв
с 2 CD: 3.90 лв
STAR WARS
JEDI OUTCAST
JEDI KNIGHT II
HEROES IV
DUNGEON SIEGE
GLOBAL OPERATIONS
Tony Hawk's Pro Skater 3
Might and Magic IX
Blood Omen 2
Freedom Force
PlayStation2
PIRATES
The Legend of Black Kat
LIFESTYLE
Гид за е-списанията
SOFTWARE
Adobe Photoshop 7
OpenGL vs DirectX
HARDWARE
Upgrade – мечта и необходимост

ОТНОВО ОРИГИНАЛНИ ИГРИ С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ

SOLARIS 104

9,90 лв

В далечното бъдеще извънземни раси водят борба за надмощие в Галактиката. Земята изпраща своята най-силна армада, за да възстанови равновесието. Предстои последната битка.
Вие трябва да влезете в ролята на новобранец № 104 и да спасите Земята като унищожите генератор, разположен в ледения свят Bothrops.
За да достигнете до него, ви предстоят 13 трудни мисии... Solaris 104 е предназначен както за старите фенове на аркади, така и за всеки геймър, който обича стрелбите и екшъна.



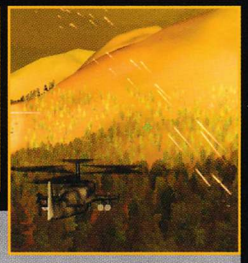
Системни изисквания:
Pentium 200 MMX, 16 MB RAM
Microsoft Windows 98/ME/2000

PC CD ROM

Създател: Apollo Entertainment

RED SHARK

Red Shark е екшън, в който управлявате тежковъоръжен хеликоптер Ка-50. За да преминете успешно играта, трябва да изпълните 15 мисии.
В зависимост от видеокартата се поддържат резолюции до 1280x1024. Качествената графика не пречи на играта да бъде достъпна и за притежателите на "по-слаби" компютри.
За разлика от други заглавия в жанра, управлението и настройките в Red Shark са опростени и не изискват специални познания и опит от предишни игри. Не е задължително да притежавате джойстик.



Системни изисквания:
Celeron 350, 64 MB RAM, 16MB Video
Microsoft Windows 98/ME/2000

PC CD ROM

Създател: G5 Software

СПЕЧЕЛЕТЕ ГИ БЕЗ ПАРИ, ТЕСТВАЙТЕ ГИ ПЪРВИ

20 участници в съвместната томбола на сайтовете на PC Mania и E-card ще получат:

10 оригинални игри SOLARIS 104

10 оригинални игри RED SHARK

+ e-card с номинал от 10 лв. към всяко заглавие

Анкетите ще намерите на: www.pcmania.bg и www.e-card.bg

Забележка: Всеки участник може да попълни по една анкета. Отговорите, постъпили от двата сайта, са равностойни.

PC MANIA WWW.PCMANIA.BG
Headoff
MART www.mart.bg
Бука BUKA ENTERTAINMENT www.buka.ru
game active

REVIEW

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast 08
Heroes of Might and Magic IV 12
Blood Omen 2 16
Dungeon Siege 18
Dragon Throne: Battle of Red Cliffs 20
Might and Magic IX 22
Settlers 4: The Trojans and the Elixir of Power 25
RIM: Battle Planets 26
Jane's Attack Squadron 28
Rangers Football Coach & Celtic Football Coach Season 2001-2002 29
Global Operations 30
Dark Planet: Battle for Natrolis 32
Freedom Force 34
Worms Blast 35
Trains and Trucks Tycoon 36
Grandia 2 38
The Secret of the Nautilus: Jules Verne – 20,000 Miles under the Sea 40
Tony Hawk's Pro Skater 3 42
The Sims: Vacation 45
Virtua Tennis 46
Diggles: The Myth Of Fenris 48
Tom Clancy's Ghost Recon: Desert Siege 50
WarCommander 51

RETRO

Heroes of Might and Magic 17

PS MANIA

PS News 53
GameBoy Advance Xanku 54
PlayStation2 Xanku 55
Pirates: The Legend of Black Kat 56
SledStorm2 57
Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II 58
Cheats&Tricks 59

НОВИНИ

Геймърски новини 06
Mixed News 60

LIFESTYLE

Е-дзен: гид за е-списанията 62

SOFTWARE

OpenGL и DirectX 64
Софтуерен преглед 70
Adobe Photoshop 7 72

ТЕХНОЛОГИИ

В чакане на изкуствения интелект 66

HARDWARE

Upgrade – мечта и необходимост 68

ЗАЛА НА СЛАВАТА

Westwood Studios – от гаража до милионните продажби 73

PC CHEATS

SW Jedi Knight II: Jedi Outcast, Heroes of Might and Magic IV.... 74

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 75

ПИСМА

pisma@pcmania.bg 76

COMIX

Книга за пътя 78

Luke... Luke... Use the MOUSE, Luke - *Obi Wan Gates*

Хората, които не са гледали поне една серия на Star Wars, имат нещо повече от пропуски в общата си култура. Техният мироглед е ограничен, знанията им за света, доброто и злото са непълни и въобще те живеят в някаква паралелна вселена.

Ако вече сте чували подобни думи и те са предизвиквали у вас снизходителни усмивки, ще ви припомня как изглеждаше най-голямото столично кино "Сердика" през онова лято на 80-те, когато пуснаха "Империята отвръща на удара". Филмът вървеше всеки ден, във всички часове, в продължение на няколко месеца. През цялото това време пред салона се виеше 100-метрова опашка от по тримачетирима души на ред, а лелките от касите не си даваха труда да отлепят бележката "за днес билети няма".

И макар че рубриката се казва преди 3 години, а не преди 20, сами виждате колко дълго продължава легендата, превърнала се в осъзнат култ за минимум едно поколение.

За търсачите на закономерности в гейминдустрията и развлекателния бизнес въобще аналогиите са повече от очевидни. Три години по-късно отново тръгват Star Wars игри, подгрява се публиката, чака се филм и така нататък. Дори отново предстои месец май. Не се лъжете, че това е случайно. Чичковците от маркетинга са сметнали точно етапите на кампанията, всички в щаба на Лукас са се впрегнали и се обзалагам, че са решили здраво да поиграят с вас. Let the force be with you.

Петър Табов

Xbox - препятствия пред светлата Гейтсова мечта

Xbox – така шумно рекламираната и заредена с толкова много очаквания конзола на Microsoft, се очертава като пълен търговски провал извън американския пазар. Или поне това показват резултатите от първите няколко седмици, откакто "Кутията" влезе в продажби в Европа. Също тревожни са цифрите, които идват от Япония – най-силният пазар за видеоигри. Дали Microsoft са си направи лошо сметката или просто това е моментна ситуация?

Xbox стартира в Япония на 22 февруари. Тогава беше обявено, че там вече са доставени 250 хиляди крайни устройства, които в края на първото тримесечие (т.е. в края на март) ще бъдат продадени и гордо беше добавено, че Microsoft разполага с още производствена мощ, така че да реагира на евентуално свръхтърсене.

До момента, по данни на Reuters (към 7 април – бел. ред.), едва 190 хиляди "кутии" са намерили своя нов собственик. Информационната агенция Bloomberg е дори още по-скептична – според извършено допитване с японските търговски вериги и видеотеки, където Xbox се продава, става въпрос само за 165 хиляди конзоли.

От началото на април Microsoft смята да свали цените. В момента Xbox се продава за около 300 евро (цена за Япония), като по този начин тя е далеч по-скъпа от PS2 (около 250 евро) или новия GameCube (около 200 евро) след извършените при тях намаления на продажната цена. През първата седмица на април Sony са успели да продадат 100 хиляди крайни устройства, Nintendo – 25 хиляди "куба", а Майкрософт – едва 4300 от своите "играчки". Според анализаторите една от причините за ниските продажби е и шумно обявеният факт, че е възможно Xbox да надраства DVD-дисковете. Microsoft реагираха с готовност да заменят напълно безплатно повреденото DVD, ако се докаже, че дефектът е причинен от него.

В Европа еуфория също липсва. Докато Xbox се радва на сравнително добро посрещане на север и преди всичко във Великобритания, където една седмица след стартирането на продажбите са осъществени покупки на 40 хиляди крайни устройства, в Южна Европа (Испания, Италия) и Германия интересът беше по-скоро сдържан. Според MCV – немска браншова служба за изчисляване на продажбите на компютърни и видеоигри, за първите три дни след 14-ти март са продадени едва 10 хиляди 'X-кутии". За сравнение – пак по данни на MCV, през първите три дни след старта на PS2 преди две години са били регистрирани 70 хиляди продадени конзоли. По данни на сайта www.gamesmarkt.de, който се позовава на водещ производител на компютърни и видеоигри, през първите десет дни на продажби в Европа едва 100 хиляди Xbox-а са намерили своя нов собственик.

Къде е причината за този така слаб старт? Еднозначно и несъмнено – в цената. 479 евро се струват на повечето европейци твърде много пари за една играчка. Наред с това редмъндският гигант губи пари дори при тази цена. Xbox заседява, а платформа, за която няма продажби, няма нови и готини заглавия. Омагьосан кръг, от който е любопитно как Microsoft ще се измъкне. Е, как – с много пари, които ще налее от и без това огромните си печалби. Блестящите дни на Xbox обаче поне засега изглеждат отложени за по-добри времена.

Александър Бойчев

Съвършен Nestlé шоколад

feat.

LZ атмосфера

ШОКОЛАД С АТМОСФЕРА

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

WEIRD

Геймърският първи април...

На тазгодишния ден на шегата се случиха доста интересни събития. Първо, според руски колеги се появи демото на Duke Nukem Forever, което беше голямо 999 мегабайта. Обяснението беше, че след 5 години работа 3d Realms са успели да изготвят демото и трябва да чакаме още толкова за финалната версия. :) Ние не останахме по-назад и ви съобщихме, че Warcraft 3 няма да излиза "поради ниския интерес към продукта". Сякаш за да ни опровергаят, Blizzard обявиха, че орките в Warcraft 3 отпадат. Вместо тях в играта щяло да има нова раса – Pandaren Empire. Мечки Панди, които са невероятно добри бойци. :) Добра новина беше и появата на FIFA World Cup 2002 по пиратските FTP-сървъри, която се оказа само шепа ф илмчета с нецензурно съдържание... е, надяваме, че и вие сте си прекарали добре! :)

Филм на тема Myst

Компанията SCI FI Channel с помощта на Columbia Tri Star Domestic Television обеща, че през 2003 ще пусне кино сериал на тема MYST. Действието на филмовата адаптация ще се развива на острова Myst, а главните герои ще са шепа пътешественици. След дълги странствания те ще разгадаят тайната на древна мистерия, която позволява пътуване из различни измерения и времена. Приключенията в сериал MYST ще бъдат с много компютърна анимация и продуцентите обещават доста зрелищни кадри. Напоследък стана традиция компютърни хитове да се пренасят на големия екран, но дали повечето от опитите са сполучливи?

BigWorld – енджинът за 8 милиона!

Компанията Micro Forte, която стана известна покрай разработката на Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, представи публично новия енджин, произведен от тях – BigWorld. Той ще се използва само за ролеви игри и е отнел на Micro Forte три години работа, а разходите по него възлизат на 8 милиона долара!
BigWorld ще е съвместим с всички версии и модификации на програмата за 3D графика, 3D Studio MAX и ще позволява изграждането на цели светове през нея. Всички критици го определят като "уникален и много добър".
Основните му предимства са универсалната поддръжка на динамично осветление и смяна на кл- иматичните условия в реално време. Той позволява пълни възможности за деформация и модификация на околната среда.
Засега все още не е обявена игра, в която ще се използва новият енджин, но убеден съм, скоро ще можем да се насладим на първи творения, използващи уникалния BigWorld.

ACTION

Delta Force в афганистан

Компанията NovaLogic сподели някои подробности около задаващото се допълнение за тактическия action Delta Force Land Warrior. Действието в него ще се развива в Афганистан и по-точно в градовете, добили порочна слава покрай войната – Kandahar, Mazar-i-Sharif и планинската пещерна местност Tora Bora. В играта ще можете спокойно да трепете талибани с помощта на 11 различни спецотряда. Ще има 25 интересни мисии, в които да конвоирате военни части, да обезвреждате обекти на ПВО (противовъздушна отбрана) и т.н. NovaLogic обещават 17 нови оръжия и няколко нови превозни средства.

Новости около Hitman 2

След като наскоро стана ясно, че Hitman 2 ще се забави няколко месеца, на сайта Savegames.net се появи повече инфо от IO Interactive. Оказва се, че играта вече ще прилича повече на Thief – ще може да се гасят лампи и да се крие в тъмнината, както и да се зашеметяват противниците без да се убиват. Радостна новина е, че във втората част на културния екшън вече ще има Save Game.

Codemasters работят над Shoot to Kill

В официален press-release Codemasters обявиха, че правят игра, наречена Shoot to Kill: Columbian Crackdown. Това ще бъде тактически 3D шутър от първо лице и над него се труди студиото Head of Juice.
В нея ще трябва да влезете в ролята на полицай, изправен срещу колумбийския наркокартел. Всичко звучи доста интересно и само остава да чакаме допълнителна информация по темата.

LOOKING FORWARD

Tomb Raider 7 и втора част на филма през 2003-та!

От EIDOS изненадващо обявиха, че освен обещания Angel Of Darkness през 2003-та трябва да се появи и второто продължение на TR. Това означава, че следващата година ще мине под знака на Lara Croft и компания, тъй като вече има много слухове, които дават повод да се коментира и новината, че ще има втора част на филма TR. Евентуалната му премиера се очаква през 2003 година, а за главна героиня се спряга отново Анджелина Джоли.

Май ще има Grand Theft Auto III за PC през май...

Фирмата Rockstar Games, която от доста време спряга пускането на Grand Theft Auto 3 за PC, се престраши и пусна първо инфо по темата. По техни думи играта трябва да се появи през месец май и няма да бъде идентична с версията за PlayStation, която излезе през миналата година.

C&C: Tiberian Twilight ще бъде с енджина на Generals

EA Pacific – разработчиците на Command&Conquer: Tiberian Twilight, обявиха, че третата част на сагата за GDI и NOD ще използва графичния енджин на наскоро обявената стратегия C&C: Generals. Енджинът се нарича Sage и по думите на разработчиците му ще позволява много графични благини. Според слухове в Command&Conquer: Tiberian Twilight бившите противници GDI и NOD ще обединят сили срещу мистериозна извънземна заплаха и армия от мутанти, родили се под въздействието на тиберия. По непотвърдени данни играта трябва да бъде готова в средата на 2003-та, а както наскоро стана ясно – Tiberian Twilight няма да се прави от Westwood, което за част от феновете е доста тъжна новина.

The Druid King излиза през есента

Българската компания Haemimont съобщи, че тяхното творение The Druid King ще се появи на пазара през третото тримесечие на 2002-ра. Нещо, което само може да ни радва, са сключените договори между Haemimont с два световно известни издателя за PC игри. Споразумението с Wanadoo гарантира разпространението на The Druid King за Западна Европа, а това със Strategy First – и за Северна Америка. Друга любопитна новина е, че заглавието на играта може да бъде сменено... остава ни само да почакаме!

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Jazz and Faust	TriSynergy
Project Earth	DreamCatcher
Usar Pro Cup	Racing Infogrames
Airlines 2	Take 2
Atari Revival	Hasbro
Monsterville	DreamCatcher
Lock On: Modern Air	Combat UbiSoft
Hooter's Road Trip	UbiSoft
The Elder Scrolls: Morrowind	Bethesda
Duke: Manhattan Project	ARush
Soldier of Fortune II	Activision
Taylor Made Golf	Xicat
Hotel Giant	JoWooD
F1 2002	EA Sports
Die Hard: Nakatomi Plaza	FOX
SW: Battlegrounds Add-on	LucasArts
Red Shark	PC Mania
Delta Force: Task Force Dagger	NovaLogic
Grand Theft Auto III	JoWooD
Age of Wonders II	Take 2

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

БЕЗПЛАТЕН ОБЯД

НАГРАДИ ОТ DUREX - 2

Печелившите от томболата на Durex този месец са:
Станко Томов (София), **Петър Димитров** (Бургас), **Христо Симеонов** (Хасково), **Димитър Баков** (Пловдив), **Мариан Дойчев** (Балчик)
За да получите наградите си се обадете на Велчо Стефанов – тел. (02) 986-14-93, 986-38-19.

MORE WEIRD

Добре дошли на борда на Air Tournament

Енджинът на Unreal Tournament се използва доста масово и е вдъхновил странни хрумвания. Фанатици и маниаци пилоти, които заделят и време за UT, са се решили на крупен проект с име AirfightUT. Това е пач на играта, благодарение на който тя става на самолетен симулатор! И то перфектен! В момента AirfightUT е вече на версия 3.0 и е свободен за download. За да полетите, ви трябват Unreal Tournament, ъпдейтнат до версия 4.36, и инсталацията на пача. Какво може да се открие след това? Пет режима на игра: Free For All, Squadron Dogfight, Last Plane Flying, AirDefence и AirDominance.
Има възможност да се избира от следните "летателни апарати" – F-15E Eagle, F-16C Falcon, F-14 Tomcat, F/A-18 C/D Hornet, Su-27 Flanker, Su-30M Flanker, Su-33 Flanker, MiG-29 Fulcrum, Mirage 2000, JAS-39 Gripen, GR-4 Tornado и Rafale M, вертолетов AH-64 Apache, Mi-24 HIND и PAH-2 Tiger, а така също танкове и бронетехники M1A2-Abrams, LAV 8x8, T-90, BTR-80, Leclerc и Piranha 10x10.
Относно оръжията изборът е отново много богат – MK-82 Bomb, 250pd Bomb, 500pd Bomb, Walleye TV Guided bomb и GBU-12 Laserguided bomb, FIM-92 Stinger, AA-11 Archer, AGM-65 Maverick, AGM-114 Hellfire, AS-12 и AGM-88 HARM...
Приятно прекарване на борда на Air Tournamnet!

Този път чрез Raven Software Lucas Arts отново ни предоставят възможността да се потопим в уникалната атмосфера на Star Wars. Jedi Outcast е безспорен шедьовър. И така... някога, много отдавна, в една далечна галактика...

STAR WARS JEDI OUTCAST
JEDI KNIGHT II

Yes, Tavion, the death of Katarn's woman has driven him mad, and delivered the Valley of the Jedi into our hands. Contact Admiral Fyyar, and prepare the

Отпускането сред блажени спомени за отминали подвизи определено не беше сред любимите занимания на Кайл Катарн. Навремето, още докато беше в Имперската академия, му съобщиха, че родителите му са загинали при бунтовническо нападение. Това го накара да постъпи в Имперската дивизия за специални операции. Но Кайл не приемаше всичко за чиста монета. Информацията, на която попадна впоследствие, го накара да мине на страната на бунтовническия съюз. Подривната му дейност изигра значима роля в сломяването на Империята. И това беше само началото. Събитията около Джерек и Долината на Джедаите промениха коренно живота му. Открий цялата истина за смъртта на баща си, открий и Силата, успя да си отмъсти. Но жаждата за мъст води към тъмната страна, а той не беше подготвен за джедай.

Кайл остави уменията си в силата да залинеят. Страхът, че ще се поддаде на злото, бе причината. Остана дори без светлинния си меч. Сега, осем години след решителната битка при Ендор, новото управление все още се бореше с фанатизирани остатъци от империята. Кайл продължаваше да продава услугите си като наемник на Републиката, способностите му бяха добре ценени. Новата му задача го отведе на Кеджим. На тази далечна планета, в уж изоставена стара имперска база, се забелязваше някаква странна активност.

Историята на Jedi Outcast е интересна, добре изпипана, дава чувство за цел и е отличен стимул, за да продължавате напред. Дори с ваша помощ, на Кайл никак няма да му е леко. Притиснат от събитията, ще трябва отново да се обърне към това, което иска да забрави — Силата.

Противниците са доста интелигентни и въобще не са за подценяване. Те приклякват, опитват се да избегнат атаките ви и да ви нападат от няколко страни едновременно. Ще се натъкнете и на доста гнусни засади. Въобще AI-то е на достатъчно високо ниво, за да ви накара искрено намразите доста от гадовете. Степените на трудност са четири и желаещите истинско предизвикателство, ще го намерят без проблем.

Поглед навътре

Нещата далеч не се ограничават с безразборно избиване на всичко, което ви се изпречи. Има ситуации, в които по-скоро трябва да си плюете на петите или пък да действате без да привличате много внимание. Загадките в играта не са много трудни, но са разнообразни и в по-голямата си част — приятни. Има само няколко пъзела тип "скачай, скачай, скачай...", които могат малко да ви изкарат от равновесие.

Никой не ви кара да тръгнете срещу противника с голи ръце. Арсеналът е претърпял някои промени спрямо Mysteries of the Sith и се е спрял на приятната цифра 13. Има пособие за всяка ситуация. Ако сте садистично настроени, определено ще ви хареса да ръгате враговете със stun baton. Трябва да видите как само се гърчат под напора на електрическия шок. Добрият стар Bryar blaster pistol не е много мощен, но е с добра точност. Бързо ще се докопате и до E-11, култовата пушка, ползвана от любимите на всички ни имперски щурмовици. Ако ви трябва снайпер, грабвайте disruptor rifle. Отлична оптика, но ако целта бяга бързо, ще трябва да вземете под внимание и разстоянието.

Ако пък се опасявате, че някой ви причаква зад ъгъла, ще може да го изненадате с рикоширащ изстрел от wookie bowcaster. Е, според предпочитанията можете да пробвате и с thermal detonator, но противниците обикновено си плюят на петите, когато към тях полетят екс-

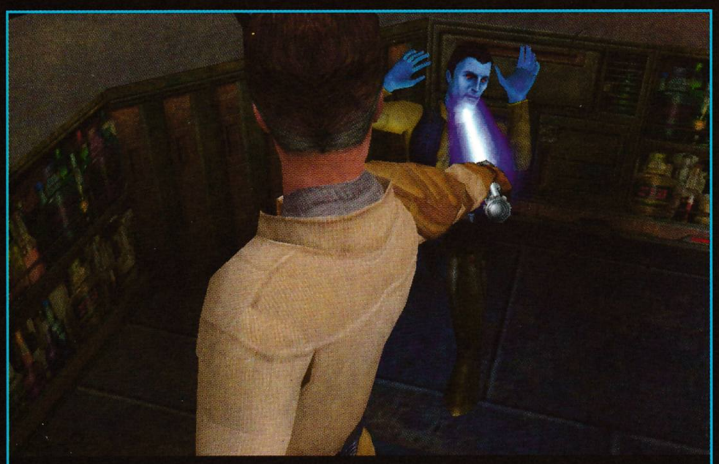
FIRST PERSON SHOOTER

графика	★★★★★★
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Raven / Lucas Arts
www.lucasarts.com/products/outcast/html

системни изисквания
P350 MHz, 64 MB RAM, 16 MB Video card



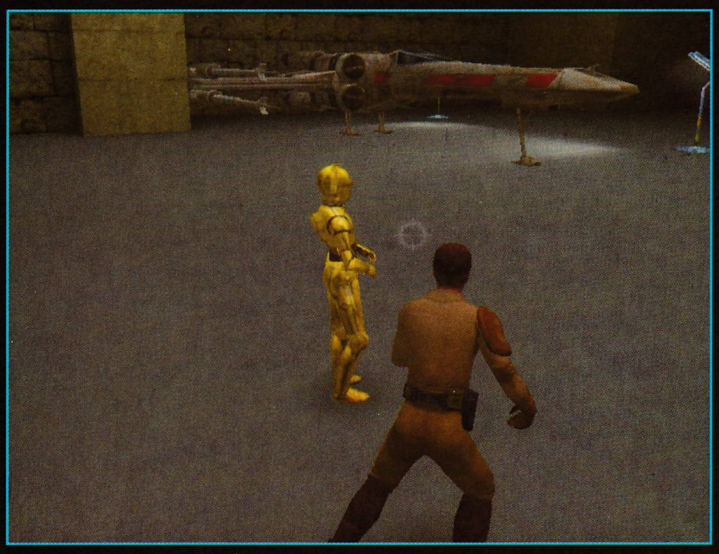
All right, enough fooling around. Where's Reelo?

плозиви. След като си дойдохме на думата за взривовете, време е да спомена, че можете да залагате trip mines и detonation packs. Първите се активират в мига, в който някой има нещастието да премине през лазерния им пусков механизъм, а вторите взривявате дистанционно. Прекрасно е, че можете да наслагате няколко detonation packs и да ги задействате едновременно. В случай, че искате експлозиви със собствено задвижване, ще трябва да спрете избора си на ракетомета Merr-Sonn.

Да не си помислихте, че съм приключил с енергийните оръжия? Heavy repeater може да насоли опонентите с адската си скорострелност или пък да ги порази с приличен енергиен взрив. Ако пък имате главоболия с някоя механика или енергийни щитове, то йонната пушка DEMP 2 е решението на проблема. В момента, в който попаднете на Flechette, може да ви се стори, че държите еквивалент на Flack Cannon-а от UT, но бързо ще осъзнаете, че Flechette не е толкова мощно, но пък е малко по-подло оръжие. И накрая, но не последен по важност, е бисерът в арсенала ви:

Lightsaber

Мечът, който е истинско произведение на изкуството. Нищо не може да се сравни с удоволствието да преминете с този свистящ лъч през вражите редици и оставите след себе си само безжизнени трупове и димящи отсечени крайници. Освен че ударите, които нанасяте, се различават в зависимост от посоката ви на движение, има и три отделни стила на боравене със сабята. Първият, който ще научите, е стандартният. Другите два са по-бърз, но с по-малки щети и по-бавен, но нана-



Orbiphone

Услуга, която не можеш да изпуснеш!

По-евтините разговори със страната и чужбина

С Orbiphone от Орбител всеки телефон с тонално набиране събира за дълго близки хора на далечни разстояния.

С Orbiphone от Орбител всеки разговор продължава повече.

За контакти:
sales@orbitel.bg
www.orbitel.bg
София (02) 9370717
Пловдив (032) 900600
Варна (052) 661777
Бургас (056) 879020
Русе (082) 812772
Ст. Загора (042) 617676
Плевен (064) 811000

Orbitel
свързва хора с идеи

сящ изключително тежки поражения. Можете и да мятате своя lightsaber, при това запазвайки известен контрол над полета му, като след това оръжието се връща в ръцете ви. Просто е велико нарочно да пропуснете целта, и докато нещастникът мисли, че се е отървал и търчи към вас, мечът да го посече изотзад. Разбира се, това прекрасно оръжие може да се ползва и за защита, отклонявайки насочените към вас изстрели и дори връщайки ги обратно на подателя.

Можете да играете както от първо, така и от трето лице. Докато перспективата от "собствен поглед" е идеална за обикновеното въоръжение, тя е доста непрактична за ползване на lightsaber. Когато управлявате от трето лице, можете да извършвате и някои допълнителни маневри. Става дума за кълба във всички посоки и отблъскване от стени. Да не говорим, че така ще се насладите на пълната красота на енергийното острие.

The Force

На Кайл му липсва дисциплината, присъща на истинския джедай. В него бушуват и светлата, и тъмната страна, като никоя не надделява. Уменията му се подобряват с напредъка на играта. Ще боравите с общо осем сили, като ефектът се различава според трите степени на владеене.

Force Jump ще ви помогне да достигнете нови висини, а с Force Speed за враговете си ще представлявате размазан образ, движещ се със скорост почти два пъти нормалната. Благоразумието е по-добрата част от храбростта. Mind Tricks пък са идеални, ако не търсите конфронтация. Името на Force Heal говори само за безценната помощ, която ще ви окаже. Със Силата можете да минете и в настъпление. Force Pull и Force Push не са само за манипулация на предмети. Можете да обезоръжите противника, да го съборите по гръб, просто да го отдалечите от себе си или пък да го пратите към размазваща смърт на дъното на някоя пропаст. На разположение е и Force Grip — любимият трик на Дарт Вейдър. С него не просто душите противника, но и го размятате във въздуха, като имате избор дали да го пуснете да се

пребие от високо или пък да го използвате като жив щит. Е, ако нищо от посоченото дотук не е помогнало, можете просто да изпържите дразнителите с Force Lighting.

Multiplayer

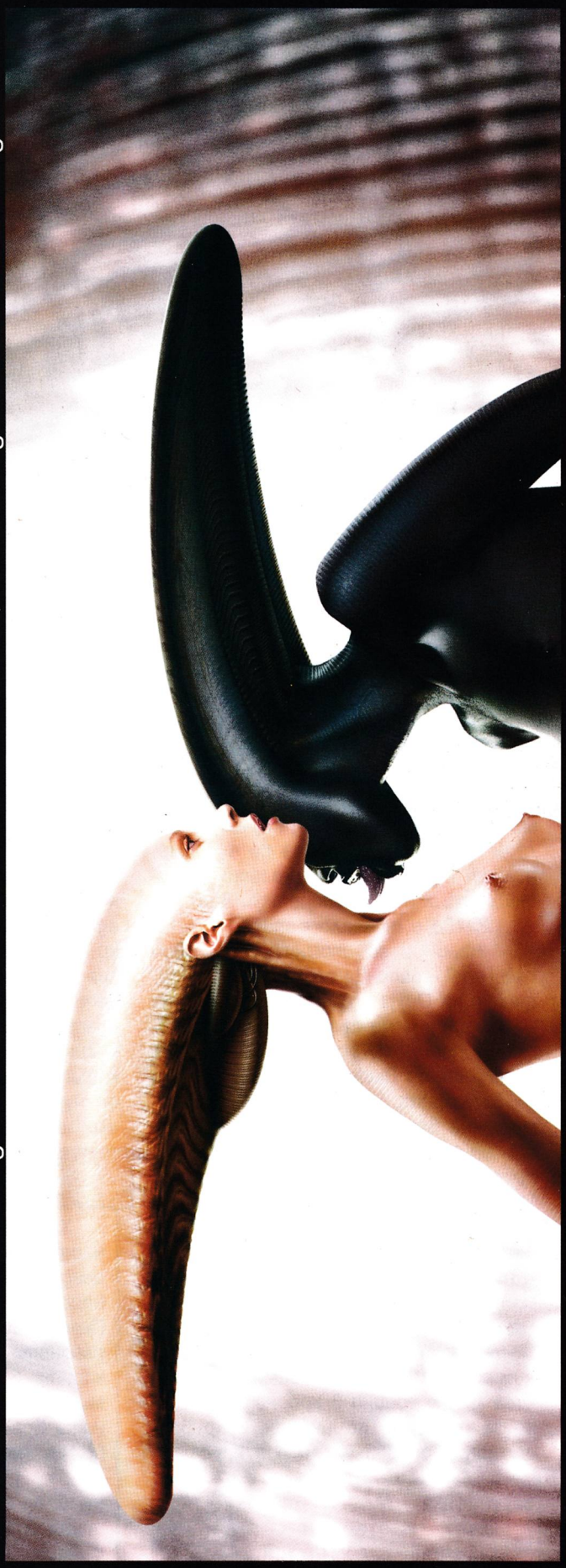
Задължително го пробвайте! Мрежовата игра в Jedi Outcast е нещо велико. Балансът леко е променен спрямо единичната, добавени са още сили. Ще трябва да изберете и дали да сте от светлата или от тъмната страна на Силата и според това ще получите достъп до различни техники. Имате и точки, които трябва да разпределяте върху владеенето на силите и уменията си за боравене с меча. Така се получава разликата между играчите и всеки има своя идентичност. Вариантите за мрежова игра са седем (три вида deathmatch, duel, jedi master, capture the flag и capture the Ysalamiri). Картите също са в изобилие.

За звуците и музиката няма какво да коментирам — Lucas винаги са били перфектни в това отношение. За феновете на поредицата е достатъчно да се спомене името на Джон Уилямс. Има парчета и на Клинт Баджакиян. Трябват ви хубава звукова карта и яки колони — за друго да не ви е грижа.

Графиката също заслужава само адмирации. Raven са употребили енджина на Q3:Arena по прекрасен начин. Всичко — от терена до смъртните гърчове на противниците и следите, оставяни по стените от лазерния меч — е изпипано до съвършенство. Гледката на места може да бъде описана само с една дума — внушителна. Като единствен кусур мога да отбележа, че ми се струва, че светлината, хвърляна от острието, би трябвало да е доста по-силна. Малко дразнещо е, че се срещат и абсолютно неунищожими контролни терминали.

Jedi Knight II: Jedi Outcast е достойно продължение на приключенията на Кайл Катарн, сигурен кандидат за титлата "екшън на годината". Raven са свършили отлична работа с пресъздаването на Star Wars атмосферата. Ще посетите Cloud City, Джедайската академия на Yavin 4, Nar Shaddaa и куп други интересни и достоверно изглеждащи места. Страхотен дизайн, пристрастяващ геймплей, отсечени крайници... Какво чакате още

Борис Цветков



@lien's club

ул. Бачо Киро 24, тел.: 9801110

За някои новото отроче на 3DO е скок напред, за други е крачка назад, а за трети поредицата е в застой.
Най-вероятно и трите твърдения са верни

HEROES IV OF MIGHT AND MAGIC®

Тъкмо сядам зад белия екран на Word-а, когато чувам зад себе си тихо изпукване. Във въздуха се разнася острият мирис на голямо количество магия, трупана на едно място. Бие малко на ягодка. Зад гърба си чувам силен глас, навеждащ мисли за крипти и застоял въздух.

- ТРЕПЕРИ, ПРОСТОСМЪРТНИ!
- Сандро?!
- Сандор?!

Личът е не по-малко стъписан от мен. Едва ли е очаквал да срещне "колега" точно тук. Доста се е променил от последния път, когато го видях... добил е леко египетски вид.

- Какво е станало с теб?
- Нали си го спомняш онзи Вори елф Гелу? – започва разказа си повелителят на Deyja – след като се опита да ме спре и ми създаде доста проблеми, нещо му стана. Мисля, че Armageddon's Blade му повлия. Втълпи си в главата, че ако Тарнум – Безсмъртния воин открие Sword of Frost, ще унищожи света. Започна да го преследва, скоро го намери и поведе война срещу него. Безсмислена война, дори и по нашите разбирания. Смяташе, че е премислил всичко, но сбърка. Двата меча никога не трябваше да се събират толкова близо, още по-малко да излизат един срещу друг. Последва апокалипсис. Всичко бе унищожено. Само като се замисля – толкова много години в кроене на планове за тотална доминация, в кръвопролитни войни и удари под кръста – защо? За да могат двама глупаци да унищожат всичко за няколко минути. Усещаш ли иронията? Единствената надежда за спасение бяха порталите, през които никога не бяхме минавали и които се отвориха в последния момент. Те ни отведоха в нов свят. Повечето от силните се спасиха – Гавин Магнус, кралица Катерина, аз – но бяхме загубили властта си. Появиха се нови лидери. Без потекло, без земи – това беше техният шанс да се издигнат и те го използваха. На всичкото отгоре, за да могат да обявят в рекламите, че всеки град е с напълно нови единици, дизайнерите хванаха една шапка, записаха на листче всеки юнит, някой в пристъп на носталгия е бутнал десет листчета с гадовете от втората част на играта, разтръскали са добре и после... В крайна сметка настанала пълна бъркотия. Вампирите гледат дяволите и се чудят – тези подкрепления ли са или поредната доставка със закуски? Но за това ще ти разкажа малко по-късно.

Самите ние трябваше да се променим

Като начало се адаптираме доста по-бързо и в новите земи опитът ни се вдига почти с всяка битка. Сега имам възможност да развия пет основни умения и четири техни подумения, за да стигна общия брой 20. Но всяко умение има по пет степени на владеене и сам разбираш, че за да се развия нормално, трябва да кача 100 нива. Нещо почти невъзможно дори за немъртъв. Така остава възможността да вдигна само някои напълно или всички на ниски нива – но това е безсмислено. В зависимост от уменията, които си избрал, можеш да се специализираш и да получиш нов ранг. Сред воините най-често това е генерал, а за маговете – монах или еквивалента му при различните магически школи. Вече е доста трудно да се развие

КРАЯТ НА ENROTH

Хронологически четвъртата част се нарежда няколко години след събитията на третата и веднага след последната от хрониките. Положението в приказния свят е следното – Катерина властва над хората в Erathia; Gavin Magnus над магьосниците и джиновете в пустинята Бракада, в подземното царство на детронирания Арчибалд все още продължават битките за трона. След голямото поражение, което търпи в битката с обединените елфически и човешки войски, Сандро се е оттеглил в Deyja, където събира сили и крои планове за нови завоевания. На сцената излиза нов герой: безсмъртния воин Тарнум. Душата му е прокълната от боговете никога да не намери покой, докато не поправи делата от предишния си живот. В едно от прераждания си пътят му го отвежда до Sword of Frost – митичен артефакт, сравняван по сила само с Armageddon's Blade. Но изглежда напрежението на преходните войни е изпилило докрай нервите на елфа Gelu. Той си втълпява, че ако Тарнум намери меча, това ще донесе края на света и донякъде се оказва прав. За последен път се вкопчват в смъртоносна битка драконите срещу бегемотите, елфите срещу варварите, едната легенда срещу другата.

Резултатът е опустошителен – малкото спасили в новия свят, от велики лидери се превръщат в обикновени хора/немъртви без войска, без сила, без власт.

Време е за нови герои!

ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ

графика	★★★★★★
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 2xCD
3DO / New World Computing
www.3do.com/mightandmagic/heroes4

системни изисквания
P 450 MHz, 128 MB RAM, WinAll, 3D Video

маг с перфектно владеене на повече от две школи с магии. Най-малкото, за да може да използва пълния потенциал на магическата си кула, трябва да е развил две умения на ниво grandmaster. Бойните умения, с които разполага, се делят на два типа – увеличаващи морала и скоростта, както и ефективността на всички единици, или увеличаващи само неговите статистики. Първоначалното впечатление е, че един отряд от трима герои с 35-то ниво е нещо непобедимо, но се оказва, че групичка от 20 бегемота нямат никакъв проблем с него. Ето, че стигнахме до първия проблем – спорно е дали да се развива герой воин. Макар и доста добър срещу слаби враговe, в битка с голяма армия неговото присъствие често е посредствено и нерядко пада пръв. Всъщност проблем е дисбалансът, който присъства почти навсякъде – от героите, през единиците до градовете.

Самите градове доста се попромениха. На първо място е смесването на единиците. На второ са специалните сгради. В града Academy има трезор, увеличаващ с 10% парите в хазната всяка седмица – досега не смятах, че е възможно да натрупам сума от 8 милиона, но и това стана. Все пак някой се е замислил за баланса (но явно това е мръсна дума за NWC, та са му издърпали здраво ушите) и в опита си да оправи нещата.

COOL STUFF

- Много и разнообразни предмети.
- Възможност да придвижвате войски без да има прикачен герой към тях.
- Огромно бойно поле, правещо битките истинско предизвикателство за тактическата ви мисъл.
- Класова специализация на героите
- Множество нови второстепенни умения.
- Красиво анимирани магии.
- Това е Heroes.

MAPS

Всеки може да създаде своя история на героите от новия Heroes of Might and Magic. Очакваме да ни изпратите картите, които сами сте направили, на адрес: pisma @pcmania.bg. Най-хубавите от тях ще бъдат публикувани на диска към списанието и ще получат специални награди от PC Mania!

ЛИЗИНГ БЕЗ ПЪРВОНАЧАЛНА ВНОСКА

КОМПЮТРИ ■ ПЕРИФЕРИЯ ■ МРЕЖОВО ОБОРУДВАНЕ ■ КОПИРНИ МАШИНИ

С ПОМОЩТА НА Банка ДСК

CANADIAN TECHNOLOGY IN BULGARIA

MAINBOARD	DFI AK75EC VIA KT133A
NEW CPU	AMD T-BIRD 1333MHZ
FAN	COOLER FOR T-BIRD
RAM	256MB PC133 SDRAM
VIDEO CARD	GEFORCE2 MX-400 32MB
SOUND CARD	ON BOARD
HDD	40GB ATA100
FDD	1.44MB 3.5" FLOPPY
CD-ROM	52X IDE
CASE	ATX 250W
MONITOR	15" LITE ON 0.28mm
KBD	F21-SQR PS/2 BG/LATIN
MOUSE	KM-203P PS/2 3 BUTTONS
SPEAKERS	MULTIMEDIA SYSTEM

БЕЗПЛАТНО! CARD B-CONNECT БЕЗПЛАТЕН ИНТЕРНЕТ

560 USD

+ 24 МЕСЕЦА ПЪЛНА ГАРАНЦИЯ

ГЕЙМЪРСКИ КОМПЮТЪР

Опция с 17" монитор Цената е без ДДС

ПРОМОЦИИТЕ ПРОДЪЛЖАВАТ В НАШИТЕ МАГАЗИНИ

СОФИЯ, 1309, кв. Св. Троица, бул. Пиротски 181, бл. 75, (02) 929 5301, 920 9390; e-mail: info@cantech.bg
СОФИЯ, бул. Скобелев 61, (02) 953 1530;
факс: (02) 952 6996; e-mail: unitcome@mobikom.com
СОФИЯ, ул. Шести септември 46, (02) 665 233;
e-mail: info@cantech.bg
БЛАГОЕВГРАД, CANADIAN TECHNOLOGY, ул. Даме Груев 3, (073) 208 93; e-mail: atanas_stanev@abv.bg
БУРГАС, КОМПЛЕКС ООД, ул. Цар Симеон I 131; (056) 813 022; (056) 813 023; e-mail: komplex@bginfo.net
ВАРНА, Ес Ес Ай ООД - ул. Воден 5; (052) 600 500; (052) 250 500; (052) 601 729; e-mail: office@ssi.bg
ВЕЛИКО ТЪРНОВО, ТЕТРА 94 - ул. Дондуков 23; (062) 21 821, 620 153; e-mail: pstanchev@yahoo.com
ПЛОВДИВ, МАГИТОН СЕРВИЗ, ул. Софр. Врачански 21, (032) 622 801, e-mail: magiton@plovdiv.techno-link.com
РУСЕ, СИСТ ЕЛЕКТРОНИК, бул. Липник 135, (082) 845 194; (082) 845 183; e-mail: computers@sistelectronic.bg
СТАРА ЗАГОРА, МЕДИА СТУДИО, ул. Х. Д. Асенов 94 (к-с Форум); (042) 600 149; e-mail: emil@stz.orbitel.bg

ОЧАКВАМЕ ВИ В НАШИЯ НОВ INTERNET GAME КЛУБ

STARGATE

София, ул. Позитано 20, (сградата на БСП) ниво партер

ЗАЛАТА Е ВЪРЗАНА КЪМ ГЕЙМ СЪРВАРИТЕ НА HEADOFF и МАТРИЦИТЕ

КАЧЕСТВЕНА ИНТЕРНЕТ ВРЪЗКА

АБОНАМЕНТНИ КАРТИ НА ПРЕФЕРЕНЦИАЛНИ ЦЕНИ!

та, само ги е влошил. Става дума за допълнителното умение nobility – то също на ниво grand master увеличава популацията на избран град с 50%, но ако го развие варварин, сам можеш да си правиш сметка какво се получава.

– Аха, значи варварите са най-силната раса – само с тях ще играя.

– Не, не е така – не зависи от града, а от уменията ти коя е най-силната раса. А и варварите не разполагат с магия – значи са перфектни, за да развият всичките немагически умения, като Magic Resistance, и веднага да игнорират атаката на половината от единиците в играта.

– Аха-а!

– Знаеш ли – прав си! Варварите се очертават като най-силната раса. Но да се върнем към градовете. Във всеки град ще можете да изберете какви да са вашите level 2, 3 и 4 единици. Но понякога изборът е ненужен и е въпрос на личен вкус – логичният път е един. Така хората се развиват само и единствено на стрелци и ангели, немъртвите на вампири и дяволи, варварите на циклопи и Thunderbird-и, маговете на джинове и титани и т.н.

– Защо? – Не може ли иначе?

– Ами сам си прави сметката. Като издръжливост и атака огретата са доста по-силни от циклопите, но докато стигнат до врага, им трябват 4-5 хода. Докато циклопът стреля... по-точно атакува земята и камъкът му се разпръсква, наранявайки всички единици в определен радиус. Така можеш да пратиш някоя по-слаба единица да предизвика врага, скоро около него да се скупчат войските му и после с един удар – много зайци, ако разбираш какво имам предвид. И какво се оказва – че от обещаните ни 60 единици можем практически да използваме около 40, а останалите стават до известна степен безсмислени. Най-често при най-могъщите същества изборът е между летящи или стрелящи за сметка на бавни, но мощни. Както и в Heroes 2, стрелците са невероятно силни и всяка раса, в която не присъстват, е в доста кофти позиция. Тук трябва да споменем и джиновете – те не само разполагат с прилично здраве и атака за мелета, но основната им сила са магиите, които знаят. С нарастването на бройката им в твоята армия се увеличава и силата им. Две от тях са – Ice Bolt и Create Illusion и дават голямо предимство. Първата нанася невероятен damage (200 джина = около 2000), а втората копира някоя от твоите или вражите единици. Така в първия случай те не търпят наказания за стрелба на далечно разстояние, а при втората – от един титан могат да направят 30 и драстично да увеличат мощта на армията ви за една битка.

– Разбирам, значи хората разполагат с най-добрите стрелци, алхимиците с най-добрите магове, подземните гадове с черни дракони (real pain in the ass), варварите с огромна популация и могъщи единици – кои тогава са най-прецаканите.

– Ние, немъртвите. Само едни стрелци, и то безполезни срещу магията Forgetfulness, и вампирите.

Жалкото умение Necromancy на теория би трябвало да пълни армията ни постоянно, но 4 вампири на битка и то при силно развит герой (числото варира най-често между едно и две) не могат да се сравнят с 50-те процента възкресени войски след края на всяко сражение за тези, владеещи resurrection на ниво grand-master. Така след всяка битка трябва да тичаме до града, за да "презаредим", а ако сме нападнати и сме загубили битката, но сме оставили само героя му на една плюнка живот, той веднага може да ни съсипе с половината от армиите си, съживени за нови подвизи.

Георги Панайотов

SOUND&VISION&OTHER PROBLEMS

За разлика Heroes III (което е естествено, понеже вече е 2002-а година) сега ще ви трябва доста стабилна машинка. В този режим пък интерфейсният панел е неприлично голям и прозорецът на самата игра е мизерно малък. Съществува и т.нар Swap проблем – програмата не трие временните файлове, а само ги трупа. За около три часа игра се събират към 800 MB, което на щайги с малки или препълнени хардове води до периодични изхвърляния в Windows и restart. В по-добрия случай играта започва да накъсва и да бави.

За съжаление няма анимации между мисиите в кампаниите – само една малка статична картинка и глас, за сметка обаче на невероятното интро. Сценарийчетата по време на самата игра пък са създадени в стила на предишните части. И не на последно място е все още липсващият мултиплейър. Остава да чакаме кръпката с мултиплейър, която издателите са обещали официално.

Похвален е стремежът на New World Computing да работят бързо и да спазват сроковете, които са си поставили. В новото им творение ни чака цял един нов свят, който да бъде разучен и опознат по-добре. Той е "снабден" с множество неутрални постройки и редица допълнителни куестове, които за разлика от преди изпълняват много по-важна роля в хода на играта. Но в някои отношения за Heroes IV важи поговорката "Бързата работа – срам за майстора". Не ме разбирайте погрешно – това е невероятно добра игра и води до силна степен на вманиачаване, но е нужен солиден пач, който да покаже истинската ѝ стойност. А без съмнение и това ще стане.

HEROES of Might and Magic

Играли ли сте първата част на Heroes of Might and Magic? Ако не сте, това може би е една от най-големите грешки във вашата геймърска кариера. За тези, които са пропуснали божествените мигове, прекарани с първите "Герои", бих казал, че още не е късно да я намерят

и да се потопят в походовия свят на силата и магията. Всеки уважаващ себе си компютърен маниак трябва да е благодарен на Йон ван Канегем, че е създал както ролевата поредица Might and Magic, така и впоследствие четирите части на стратегията Heroes of Might and Magic. Със своята невероятна и увлекателна история Heroes of Might and Magic е способна да плени абсолютно всеки, забравил за сивото ежедневие и отделил й малко повечко време.

А беше време, когато...

Мога да изсипя купища похвални слова за Heroes-а. Според мен тя е една от най-сполучливите походови стратегии, които някога са излизали на геймпазара. Със сигурност в момента не е последен вик на модата, но все пак не забравяйте, че играта си е доста вехтичка. За времето графиката й се нареждаше сред най-добрите. Изкуственият интелект, с който са надарени противниците, е сравнително добър, но адски изнервя фактът, че моментът, в който се отдалечите малко от замъка си, вражеският герой тръгва да го завзема. Ако направите дори една крачка назад, противникът избягва и съответната ситуация може да се повтаря до безкрайност. За съжаление този проблем бе отстранен напълно едва в третата час.

В първия Heroes враждуващите раси и съответно класове герои са все още четири. Това са Knights (хора), Sorceress (предимно горски създания), Warlocks (гадни магьосници) и Barbarians (ами... варвари). Можете да играете кампаниите, които са доста увлекателни, или просто да си изберете карта, броя на противниците, нивото на трудност и да се впуснете в безпощадните битки, водени от смели воини. Героите, естествено, трупат опит и качват нива, които увеличават техните статистики, но все още не могат да изучават нови умения.

Горещият стол на "героя"

Четирите раси се различават помежду си както по различните единици, така и по начина на игра, който е индивидуален за всяка от тях. Картите са създадени с въображение, въпреки че неутралните сгради, които се срещат по тях, са все още доста малко на брой. Повечето герои пък, които имат съмнителното щастие да водят вашата армия, са взети директно от ролевия първообраз. За феновете на Might and Magic това прави приключението още по-вълнуващо. Още в първия Heroes се появи и една от най-забавните опции за мултиплейър, а именно Hot Seat, където до четирима души можеха да кръстосат шпаги и жезли на един единствен компютър. Това може би е най-интересното хрумване на New World Computing, което най-вероятно е привлякло още по-голям кръг от фенове, имайки предвид развитието на Интернет в България по онова време.

Дали е възможно в днешно време да излезе заглавие, която да направи същото, което стори Heroes of Might and Magic през не чак толкова далечната 1995 година с геймърите по цял свят? Естествено – следващ Heroes.

Асен Георгиев

УТОЧНЕНИЯ

Не бъркайте игрите **Soul Reaver** с игрите **Legacy of Kain**. Нещата, които ги свързват, са вселената, където се развива действието — *Nasgoth*, персонажите, термините и имената на предметите, които се появяват на двете места. Иначе те нямат нищо общо. За още малко уточнение ще кажа, че досега има две заглавия за Soul Reaver, а с това стават и две за Legacy of Kain. И друг интересен факт — Raziel от Soul Reaver е генерал от армията на Kain от Legacy of Kain.

ГЕРОИ

KAIN — Главният герой на предишната и на тази игра. Генерал на вампирска армия, управлявала Nasgoth.

UMAN — Лейтенант в Кабалата — вампирския орден в Медиан. Приятелка, учител и наставник на Kain. Аз лично я харесах от пръв поглед. Страхотен фейс, перфектно държание и секси глас. Ако на www.pcmania.bg пак има класация за мадама от игра, ще гласувам само за нея поне хиляда пъти!

VARADOR — Стар приятел на Kain, на когото не може винаги да се има вяра. Тук обаче помага с наставления на нашия човек.

MAGNUS — Полудял вампир, с когото Kain ще се срещне при поспециални обстоятелства.

FASTEST — Още един предател. Бивш генерал от армията на Kain. Обучен до съвършенство в бойни изкуства. Както подсказва името му — страхотно бърз и с много мощни и разнообразни атаки.

Добре дошли в света на вампирите, където избиването и осмукването на всичко, което има кръвоносна система, е забавление, начин за оцеляване и отмъщение

BLOOD OMEN 2

Доста години след финала на първата част на Blood Omen, в която Kain избра да управлява Nasgoth, се появява антивампирска фракция, нарекла себе си Safaran, и нейното влияние лавинообразно започва да се засилва. Предвидителят ѝ е Safran Lord, който е и духовен наставник на кастата. Когато той решава, че силата ѝ е нараснала достатъчно, сблъсква с армията, управлявана от Kain. За жалост или радост, сафанските пълчища побеждават. При това във финалната битка Kain губи безкрайно мощния меч Soul Reaver, който е хвърлен в бездна от главатаря на вражеските войски. След двестагодишна кома Kain се свестява на странно място с почти липсваща памет и умения. Красивата вампирка Uman му обяснява, че е прибрала полумъртвото му тяло, занесла го е в столицата на Nasgoth Meridian и е бдяла над него през цялото това време. Разказва му, че през тези два века кастата Safran вече има огромно влияние, че вампирите са останали малко и са обединени в орден, наречен Cabal с една единствена цел — обезглавяването на армията на сафраните (буквално и преносно), което да доведе и до тотален крах на цялото антивампирско движение. Задача, която дава на Kain възможност лично да отмъсти на техния предводител. И не чака покана, а направо се заема с тази тежка и дълга мисия...

Така започва втората част на вампирската сага Legacy of Kain, сепло наречена Legacy of Kain: Blood Omen 2. Но само името остава скромно. В самото начало прекрасната вампирка Uman се заема с обучението на нашия герой. Тя му показва как да скача и да прелита огромни

ACTION

графика	★★★★★★
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 2xCD
Eidos/Crystal Dymanics
www.legacyofkain.com

системни изисквания
P500 MHz, 64 MB RAM, 1.8 GB HDD, 3D Video

разстояния, как да се бие с ръце и с оръжие и как да блокира атаките на противника. Да, няма грешка!

Kain вече владее умението да парира удари

И това е само първата от новостите, въведени от Eidos и Crystal Dymanics. А те са повече, отколкото можете да си представите. Още съществуват и така наречените Black Gifts — необикновени умения, подобни на силите, вплетени с липсващия Soul Reaver. Те се ползват, само когато е необходимо. Първите две от тях се казват Rage (Ярост), и Mist (Мъгла). Ярост засилва ударите и ги прави по-смъртоносни. А Мъглата е много интересна способност да станете невидими за врага. Когато ползвате това умение, сте абсолютно безшумен и като капак на всичко можете да нанасяте удар от типа headshot — с едно движение да убивате врага, което е поредната, но не последна новост. Трябва обаче да се приближите много близо в гръб на противника, и когато се появи череп над главата му, да натиснете клавиша Action. Освен това в зависимост от оръжието, с което сте екипиран, го правите по различен начин — с боздугана му отвявате главата, с късите мечове му прерязвате вратните жили като на жертвен агнец, с големите саби го разсичате на две... Производителите твърдят, че

има над двадесет начина за нанасяне на тези удари

но аз мисля, че са повече. Това са първите две нови умения на вампира ни, а има още четири, които придобивате с напредването в действието. Всяко от тях има свое приложение и е необходимо на определен етап от играта. Те дават и възможност различните части от нея да бъдат преиграни по няколко начина. Оръжията, с които боравите, са адски много — от гореспоменатите боздугани и мечове до огромни брадви, алебарди, бойни секири и оръжия, на които дори и аз, горд притежател в battle.net на варварин 94 левъл с 20 точки на mace mastery, не мога да назова точно име. :) Но не си мислете, че, екипирани с някое от по-големите оръжия, ще станете непобедим.

Противниците, с които ще се срещнете, сто процента ще ви накарат да забравите идеята за директна атака и да потренирате уменията си за блокиране. Гадините са и много на брой. И освен че имат различен вид и умения, имат и друга тактика за преборване.

Играта е разделена на епизоди. Колко са на брой, не знам, но със сигурност ще ви стигнат за една-две седмици джиткане. Всеки има свой облик и атмосфера, както и различно местно население, част от което ви помага, докато другата бяга, както би направил всеки нормален човек при среща на живо с вампир.

Добавени са RPG елементи

Kain има две стъкленици. В едната е кръвта му (животът), а другата е лилава на цвят и в нея се трупа Vampire Lore. Когато достигне до максимума си, към банката с кръв се добавя още малко. И така героят става по-здрав и читав. Интересно е, че лилавата колба се пълни и когато нашето момче успешно блокира атаките на противниците си. Другото много готино нещо е завръщането на босове по време и на края на нивата. Това определено ми липсваше в последната излязла по тематиката игра — Soul Reaver.

Като проблем се очертават системните изисквания, ако искате всички екстри на максимум. Но пък ако прочетете статията за ъпгрейдите в този брой на списанието, може нещата да добият друг вид. Имам само няколко забележки, част от които наскоро появилият се пач за щастие премахна. Но остана налудничавата система за запазване, както и внезапните, но редки появи на десктопа, докато играете. Ако те бъдат отстранени до излизането на списанието, добавете към оценките за геймплей и общо по още 1/2.

И като за финал, един приятелски съвет — не минавайте покрай месарски магазин поне два-три дни, след като сте играли Legacy of Kain: Blood Omen 2. Може да ви се долочи кръв — нещо, което няма как да обясните на пристигналите полицаи и доктори.

Пеню Дачев

100% computer club САНТАТА
ул. Гургулят 24А, тел. 519767
имате 3 свободни часа?!
СЛЕДОБЕДНА МРЕЖА от 14:00 до 17:00
цял лев и половина!
имате ОЩЕ 3 свободни часа?!
ВЕЧЕРНА МРЕЖА от 20:00 до 23:00
отново лев и половина!
с този ТАЛОН
плащате 1 час
играете 2 часа

Dungeon Siege

Ако ви е омръзнало от Diablo и искате още екшън плюс интересни новости, просто няма начин да минете покрай Dungeon Siege. Иначе какъв RPG-фен сте?!

Dungeon Siege е едно от най-новите RPG, появило се на пазара. Обстоятелствата около него обаче задължават да му се обърне поне малко повече внимание, отколкото който и да било друг hack'n'slash клонинг. Защото в случая става дума за Microsoft, а това винаги означава добре премерена инвестиция в опит за завоюване на водещо място в избраната област.

Dungeon Siege е творение на Gas Powered Games. Освен с влудяващо готино лого и презентационно филмче тази фирма може да се похвали и с главния си дизайнер Крис Тайлър. На широката общественост той е известен като автор на изключително иновативната стратегия в реално време Total Annihilation. Опитът му да твори в ролевия жанр е по-скоро успешен – или такива са моите впечатления след дните и нощите, прекарани пред монитора с увлекателния микс от много екшън и... много екшън, предлаган от Dungeon Siege.

С какво впечатляваше Total Annihilation? Това е въпросът, който спокойно можем да зададем и за новото отроче на Тайлър. Както и тогава, Тайлър не смята да дава началото на революционно нов жанр или разбиваща с оригиналността си идея. Става въпрос по-скоро за

подобрения в детайл и хитри малки готини новости

които те карат да се плеснеш по челото и да кажеш "мама му стара, не можеше ли някой да се сети по-рано?! Откога чакам именно това!"

Dungeon Siege е нарочен за "убиец" на Diablo и следващият RPG-еталон. Е, предпоставките за лидерство са налице, но все пак смятам, че малко или много става въпрос за една достойна игра ДО творението на Blizzard, отколкото за изместваща конкуренция.

Историята не е сред силните страни на Dungeon Siege. Действието се развива в кралството Ееб (това е транскрипцията на английското Ehb, като дълбоко се съмнявам авторите да са осъзнавали дори за миг непреходното значение в българския на това име), разположено близо до Империята на злото. От 300 години по тези земи не са се водели битки и хората имат мирен, подреден и изпълнен с ежедневни трънки живот. Населението на Ееб е успешно съчетание между селяни, магьосници, джуджета и странните същества, наречени Droog. Вашата роля е тази на младия/младата селянин/селянка (за разделението в половете – след малко). В един слънчево-дъждовен-никакъв ден обаче гнусните гадини Круг нападат земите на Ееб и убиват вашия наставник и приятел Норик. Така получавате и първата си задача – да достигнете до близкото населено място Стоунбридж, за да съобщите за атаката върху вашето имение. Само че по пътя разбирате, че не става въпрос за някакво си нападенийце върху вашите ниви конкретно, а за добре организирана атака на Злото.

Когато казах, че историята не е основният коз в Dungeon Siege, имах буквално това предвид – на практика нишката за битката с пълчищата на Мрака е някак на заден план след самите пълчища – а те са доста. В обиколките си из света на играта ще намерите много книги, които ви разкриват допълнителни подробности около фабулата, но... трябва да имате много нерви за тяхното четене (дълъг текст). Значително повече внимание заслужава системата от персонажи, воденето на битки и всичко останало, което наистина позволява да се насладите на готини и, най-важното, многобройни битки.

Още в самото начало можете да изберете своя герой. Тук обаче не става дума за предпочитания към даден клас – вие сте просто един млад селянин, който с течението на битките ще получава познания в няколко области, така щото да се превърне в перфектен магьосник, боец или майстор на лъка. Освен това можете да определите пола си, т.е. помислено е и за нежната половина на гейм(к)ите, които напоследък превземат и този последен бастион на мъжествеността, наречен компютърни игри. Имате три основни показателя – сила, сръчност и интелигентност. Те, естествено, с течение на времето могат да растат спрямо вашите умения да въртите меч, да стреляте с лък или да блъскате здраво магии. За разлика от Diablo обаче

не можете да разпределяте експириънса по ваше усмотрение

а това се случва напълно автоматично. Също така има вторични показатели като умение за близък и далечен бой, естествена и бойна магия, които също се развиват в зависимост от вашия стил на битки.

Крис Тейлър, явно отегчен от ограниченията на инвентара, е решил, че вече е отминало времето на героите тип "впрегатни животни", които мъкнат огромни количества брони, мечове, шишенца с мана или кръв или магически книги – за целта в Dungeon Siege е включена бойната единица товарно муле. То се отличава с нисък коефициент на интелиген-

графика	★★★★★½
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★

PC CD ROM

RPG

издател 2xCD
Microsoft
www.dungeonsiege.com

системни изисквания
P 600 MHz,128 MB RAM, 3D Video

тност (по време на битки се завира в някой ъгъл и ви изчаква да се справите с гнусните натрапници), носи много, но не и на бой. Ако някой зъл демон или гигантски комар реши да го нападне, то ще предпочете да ви се довери, отколкото да се защити с някой прав кръч.

Друга приятна новост са останалите участници в екипа ви. Из огромните пространства и подземия на Dungeon Siege вие бродите с още неколцина смелчаци, решили да възстановят реда и порядъка в пиенето на бира след сенокос из земите на Ееб. С вас ще бъдат до седем бойци, като някои от тях ще се включат просто ей така, за едната слава, а други ще бъдат наемници. Тях можете да наемете в кръчмата – поредна жанрова заемка. Вашият екип е едно от чудесните хрумвания на Тейлър, който е решил да включи в най-новата си джитка всякакви елементи, популярни напоследък преди всичко в онлайн игри или типични за други геймърски жанрове. Още едно такова хрумване е предвидената система за организиране на боен строй и групиране на вашите. Освен това лесно можете да прехвърляте предмети между отделните персонажи, а е предвидена и функция за автоматично събиране на предмети.

Оръжията и екипировката в Dungeon Siege са типични за жанра, макар и с малки изключения. Така например тук няма да намирате уникални предмети. За сметка на това ще можете да избирате измежду 170 брони, 97 вида ръкавици, 75 вида ботуши, 95 шлема, 125 щита, както и над 650 оръжия (сред които най-ме накефи кокалът с месо – демидж 1-2).

Системата за управление на Dungeon Siege е много добра. На практика отсъства досадното кликане с мишката върху противника, докато го обезкостите. Достатъчно е да го посочите, след което вашият воин се заема лично и отговорно със задачата си. С регулирането на поведението пък (агресивно, защитно или неутрално – пак заемка от RTS-игрите)

бойците сами преценяват кого и как да накажат

Колкото и да е банално, специално внимание заслужава графичната машина. Dungeon Siege разполага с напълно триизмерен свят с високо качество на текстурите. Той включва безкрайни открити пространства, подземия, селища, многоетажни къщи. Звуците при битка са донякъде монотонни, а липсата на дублаж при репликите на някои от NPC-тата развалят иначе доброто общо впечатление. Предвидената мултиплейър опция ви предлага битка с до осем човека както в локална мрежа, така и по интернет. В случая можете или да се биете помежду си, или да водите екипна битка срещу чудовища. Специално за мултиплейъра е предвиден още един свят, така че да не се налага да зяпате все едни и същи текстури.

В заключение мога само да кажа, че Dungeon Siege е невероятно попадение. Появи още едно уникално RPG-заглавие, което е в състояние да гарантира безкрайни часове на забава пред монитора.

Александър Бойчев

Когато за първи път видях и чух за тази стратегия в реално време, в главата ми изникна далечен спомен за едно изключително забавно и приятно китайско творение, клонинг на Age of Empires. В този ред логично беше и очакването ми за втора част или най-малкото за експанжън на Three Kingdoms: Fate of the Dragon. След като поиграх на Dragon Throne, изпитвам смесени чувства. От една страна, е усещането за разочарование. Както и да разглеждах и да въртях Dragon Throne, не успях да видя някаква особена разлика с предшественика. След разочарованието дойде и раздразнението, че някой се опитва да ми продаде същия продукт, само че в нова опаковка и с няколко детайлни видоизменения.

Дали опаковката може да скрие развалената стока или защо не трябва да вярваме понякога на разработчиците на компютърни игри и техните издатели

Историята

Както и във Fate of the Dragon, имате възможността да изберете кампания с един от тримата значими китайски военнокомандващи — Лю Бей, Цао Цао и Сън Куан. След смъртта на император Лин в Древен Китай от трети век настъпили бурни времена — различните благороднически родове не успели да се споразумеят как да поделят наследството на великия император. Избухналата гражданска война, въвлякла страната в хаос, а сред воините изпъкнали тримата наши познайници. Те се борят за връщане на мира и установяване на стабилна власт. Всеки от тях е със специфични качества и е готов да постигне целта си, дори и с цената на човешки животи.

Dragon Throne е в известен смисъл недоразумение на индустрията. Китайците от Object Software чисто и просто са сменили издателя си Eidos Interactive със Strategy First. За да не изглеждат нещата съвсем плоски обаче, Object Software са направили ред дребни ретуши по историята, измайсторили са нови карти, нови единици и ето ти на бял свят продължение на неуспялата да спечели широкото внимание на публиката Fate of the Dragon. Нито графиката обаче, нито звукът, нито самият принцип на игра са променени в някакво отношение. Така Dragon Throne изглежда остаряла и грозна и не може да си съперничи с появилите се нови хитови заглавия. Fate of the Dragon от мнозина беше определена като клонинг на Age of Empires, което донякъде отговаря на истината.

Донякъде, защото разработчиците от Object Software са автори на изключително оригинална идея за управление на единиците. В основата на всичко стои обикновеният селянин, който обработва земята, сече дърва, копае руда или строи сграда. Когато построите казарми например, не можете на мига да произвеждате тонове войници. Преди това трябва да накарате някой обикновен работник да "влезе", за да се обучи да носи меч и щит. Също така не можете да съберете веднага огромна конна армия. Първо трябва да имате готови войници, да построите конюшни, където да наемете няколко работници за коняри. Те от своя страна трябва да обучат дивите жребци в издръжливи бойни коне. Именно многопластовата и пълна с логически последователности система за трупане на знания и управление на живата сила е най-силният коз на Dragon Throne. Слоестите карти пък добавят друг интересен стратегически елемент. Тъй като вашият свят и този на противника са буквално един под друг, армиите ви извършват огромни преходи, за да достигнат врага. Колкото са по-далеч от родното гнездо обаче, толкова повече пада техният морал и сила — те просто са гладни! За целта е предвидена бойната единица "обоз", която възстановява силите им.

Съществува и известен ролеви елемент. Подобно на игри като Heroes ще можете да наемате герои от кръчмата.Това са различни китайски бойци, решили да се присъединят към вашата армия. Dragon Throne създава впечатлението, че авторите му съвсем старателно са решили да изкопират добрите възможности на куп хитови стратегии и са ги интегрирали в своето творение. Предвидена е и опция за мултиплейър игра, като можете да изпробвате силите си и в "скърмиш", където противници ще ви бъдат калените в битки компютърни опоненти.

Dragon Throne не е лоша игра, дори бих ви я препоръчал, ако обичате стратегии в реално време. Нейният основен проблем обаче е липсата на иновации в сравнение с предшественика й. Ако сте пропуснали него, тогава грабвайте Dragon Throne — но дали вече има смисъл при толкова нови и добри игри?

Александър Бойчев

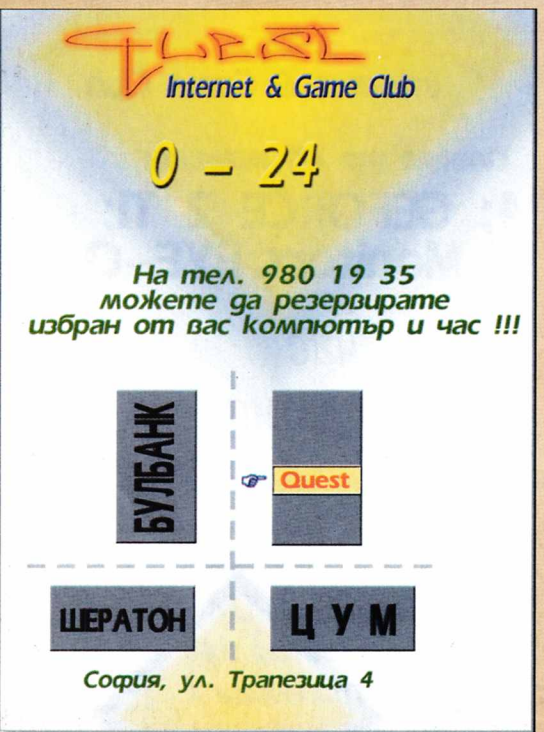
REALTIME STRATEGY

графика	★★★☆☆☆
звук	★★★☆☆☆
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★½☆☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Strategy First
http://202.130.3.136/products/zhuanqu/sanfen/

системни изисквания
P 300 MHz, 32 MB RAM, WinAll, 3D Video



ВСИЧКИ КЛУБОВЕ НА ВИРТУАЛЕН СВЯТ

с компютри PENTIUM 4 и GeForce Titanium

За пореден път ще изпратим български отбор на международен турнир по Counter-Strike

Ще се ходи в Кьолн.
Почвайте да тренирате!

Квалификациите ще се проведат на следните дати:

7-ми април - **клуб "Пентагона", Плевен – SS Force**
14-ти април - **клуб "Виртуала", Бургас**
21-ви април - **клуб "Мрежата", София**

Победителите от турнирите в Плевен и Бургас и първите два отбора от турнира в София ще бъдат възнаградени с безплатни часове и ще играят на **28-ми април** в клуб "Мрежата" по точкова система "всеки срещу всеки" на 2 карти. От тези четири отбора този, който събере най-много точки, получава правото да тренира безплатно в клубовете ни, а също така и **ЗАМИНАВА ЗА CPL COLOGNE!!!**

ПОЖЕЛАВАМЕ ВИ УСПЕХ!

Всичко за предстоящите квалификации и турнира в Кьолн на **www.virtualworld.bg**

Най-новият клуб на ВИРТУАЛЕН СВЯТ

Супера до кино Изток срещу хотел "Плиска"

www.virtualworld.bg office@virtualworld.bg тел. (02) 965-76-26

Might and Magic IX

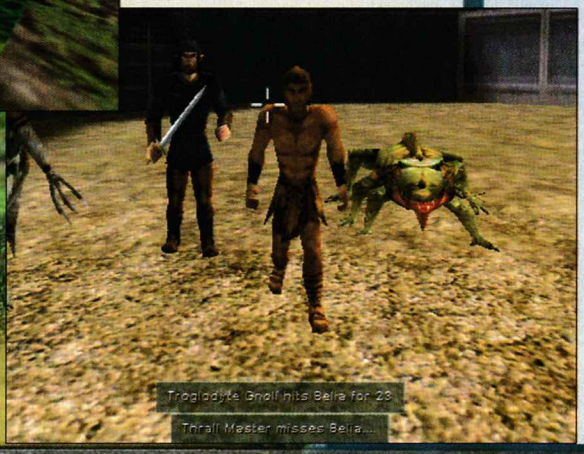
Време е да отворим друга страница от историята и да влезем в един нов свят, пропит от сила и магия, на име Аксиот. В него малка група от приключенци ще се опита да стори невъзможното...

Субийствено нетърпение броях месеците, дните и часовете до излизането на тази игра. Не можете да си представите как направо изгарях от желание да зърна най-новата част от любимата си ролева поредица. И ето че съвсем наскоро New World Computing сложиха край на мъките ми и на бял свят се появи, по думите на Jon Van Caneghem, "Най-добрата Might & Magic въобще!"

Приключението е на път да започне

Континентът Риш. Тази земя някога е била е във владенията на Империята Урсания. Нейното влияние започнало да се разпростира дори и в най-отдалечените кътчета на материка. Един ден обаче незнаен маг, който се подвизавал под името Верхофин, построил своя кула в отдалечена провинция, близо до центъра на империята, и обявил земята около нея за независима територия. Естествено, това предизвикало негодуването на амбициозния крал, който на няколко пъти се опитал да изличи постройката от лицето на земята. След множество неуспешни нападения той решил да прибегне към по-крупни мерки. Владетелят изпратил човек, който трябвало да убие Верхофин. Магът обаче успял да хване наемника навреме, ядосал се, качил се на върха на кулата си и направил унищожителна магия, която помела половината Урсания. Империята успяла да просъществува само още тринадесет години, след което дошъл и нейният залез. Най-малко засегната от Големия катаклизъм (още наричан Катаклизмът на Верхофин) била земята Чедиан. Нейното плодородие започнало постепенно да привлича нови заселници, докато впоследствие не се превърнала в просперираща територия. Тя се разделила между шест клана, всеки от които се управлявал от шест лорда, наречени Jarl. Отношенията им един с друг не били кой знае колко цветущи, тъй като през последните 500 години между тях се водили множество войни за контрол над най-ценния метал на тази земя – Elemental Thyorad (той се обработва изключително лесно и може да поема и най-мощните заклинания). Въпреки че най-накрая из Чедиан се възцарил мир, клановете все още били разединени.

Някъде там, в градче на име Рейвънсфорд банда от приключенци, търсещи слава, битки и богатство, се отправят на път към опасната територия Мендоса. Мощна буря обаче потапя кораба им и ги отвежда на запустял остров. Нищо неподозиращата група изведнъж се оказва в центъра на нещо много по-голямо и по-опасно, отколкото е очаквала. Към земята Чедиан марширува огромната орда на Белдония, водена от Тамур Ленг, чиято единствена цел е унищожение. Шестте кла-



RPG

графика	★★★★★
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★½
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател 2xCD
3DO / New World Computing
http://www.3do.com/mightandmagic/ix

системни изисквания
P 400 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

на обаче поотделно са безсилни срещу нашествениците. Изведнъж съдбата на Чедиан ляга в ръцете на приключенците. Те ще трябва да забравят за Мендоса, да запретнат ръкави, да обединят клановете и да ги поведат срещу атакуващата орда. Естествено, не и без вашата помощ.

Пътят на силата и магията

Преди да започнете да вършеете из света на M&M IX, ще трябва да генерирате великолепната си четворка. Още тук се забелязва и първата промяна, нанесена в играта, а тя е свързана именно с класовете герои. Може да избирате единствено между боец и initiate. С течение на времето обаче тези герои ще бъдат повишавани в най-различни рангове. Така например боец, след като натрупа малко повече опит и изпълни специален куест, може да избере дали да стане наемник или кръстоносец. Наемникът от своя страна се развива в гладиатор или в наемен убиец, а кръстоносецът в паладин или в рейнджър. Това в най-общи линии е пътят на силата. Пътят на магията функционира по абсолютно същия начин. Ако по време на игра ви хрумне, че искате да направите от своя герой силен маг, специализиран в нападателните заклинания, ще е хубаво да го провъзгласите в scholar, след което ще изберете дали да стане магьосник или лич. Ако пък предпочитате защитни и лекуващи магии, то вашият initate трябва да се развие в лечител, откъдето пък допълнително може да бъде провъзгласен в друид или свещеник. Вече избрали даден клас, няма връщане назад, така че преценявайте нещата внимателно. След като се спрете над раса (полуорк, елф, човек или джудже), разпределите точките по статистиките на героите, изберете по две умения за всеки персонаж и придадете малко по-индивидуализиран вид на групичката си, е време да поемете и по пътя на самото приключение.

Още в началото ще започнат да ви засипват

Множеството нововъведения и промени в геймплея

на M&M IX. Някои от тях са за добро, други за лошо. Интересно защо, NWC са решили, че из вашите пътешествия няма да имате нужда от храна за из път. С нейното отсъствие разработчиците ви позволяват да спите по колкото пъти си искате (и съответно да се лекувате) в най-отдалечените места от градовете, без да се притеснявате, че ще трябва да изприпквате до таверната всеки път, когато останете без хранителни продукти. В това отношение сте доста улеснени.

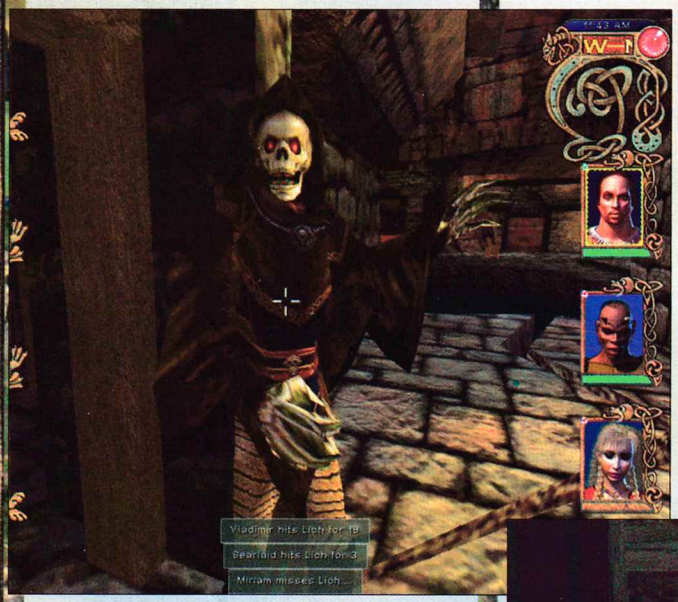
Друг елемент, който присъстваше в последните няколко части на

играта, а сега е премахнат, са конюшните, чрез които прекосявахте по-бързо разстоянията от град до град. За щастие поне функцията на корабите не е променена. Може би е сметнато, че е ненужно да има две средства, които да ви превозват експресно от едно място на друго.

Също така инвентарът на героите е коренно променен. Екипираните оръжия и брони не се отразяват на външния облик на т.нар "хартиени кукли", а предметите не са толкова красиви, големи и детайлно изрисувани, колкото бяха в шеста, седма и осма част. Невероятно удобна екстра обаче е въвеждането на бутон, чрез който с едно натискане прехвърляте цялото съдържание на даден сандък във вашия инвентар. Безспорно най-досадният елемент в миналите загла-

вия бе именно безбройното щракане по предметите и прехвърлянето им по джобовете на героите.

Променен е и начинът, по който вашите хора изучават новите умения. Ако искате да разберете тайните на медитацията или на обезвреждането на капани, ще трябва да намерите из пътя си съответната книга, която да ви просвети в това занимание, или просто да отидете до библиотеката и да си я набавите оттам. В това няма нищо лошо, но защо са нанесени корекции и на самите магии?



Според мен системата, в която бяха групирани преди, бе отлична. Сега въздушните, огнените, земните и водните заклинания са обединени в едно умение, наречено elemental, а spirit, mind и body са обобщени просто в spirit.

Радвам се все пак, че школите dark и light са почти недокоснати. Изучаването на всички магии е вързано не с едно, а с две от по-горните умения. Така например ако искате да запишете в магическата си книга заклинанието meteor shower, ще трябва да направите своя герой майстор на елементите и експерт в светлите магии. Общият брой на магиите е около 50. Добавени са доста нови и интересни, а много от старите са премахнати.

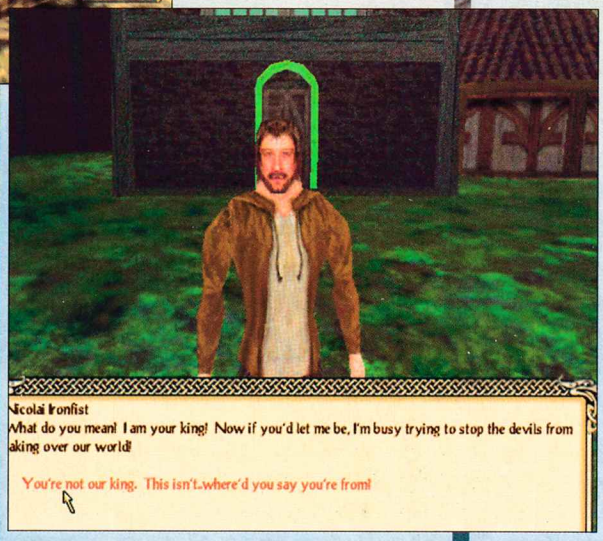
По отношение на всички останали умения, промените са минимални. Нов момент от геймплея обаче са метателните оръжия и възможността да се гмуркате под водата.

Без съмнение деветата сага от поредицата притежава

най-красивата графика досега

С много уговорки обаче давам оценка пет, тъй като единствената разделителна способност, която играта поддържа, е 800x600. Това е доста странно, имайки предвид факта, че енджинът е Litech (познат ни от графични шедьоври като Aliens vs. Predator 2 и No One Lives Forever). Въпреки това вече можем спокойно да стъпваме в магазините, както си му е редът.

Особено много е наблегнато на интериора както на градовете и сградите, така и на подземията и постройките, които ще трябва да изследвате. Всичко в тях, до последния детайл, е изпипано перфектно. Имам дребни забележки единствено за външния свят, който трябва да прекосявате. В началото е интересен, но впоследствие започва малко да омръзва. Според мен му липсва повече фауна от типа на храсти, цветя, тревички и т.н. Облаците по небето пък са статични (за разлика от миналите три части).



Както видовете, така и броят на чудовищата, които взимат участие в битки, са силно намалени, тъй като изискванията на играта щяха да скочат сериозно. За сметка на това пък те са със значително по-добър изкуствен интелект и са напълно триизмерни и невероятно красиви. Битките не са променени въобще като все още имате възможност да избирате как да ги водите – в реално време или по ходове. Повечето NPC-та, които срещате по пътя, освен че разпространяват клюки и ви помагат да ставате експерти, майстори и гранд майстори в уменията, които владеете, могат да бъдат наемани, като някои от тях дори взимат участие в боя. Те обаче не са особено индивидуализирани и още в началото ще започнете да срещате ужасно познати и повтарящи се физиономии. Въпреки това понякога ставате свидетели на действителни разговори помежду им.

Особено забавен момент от M&M IX е

Срещата с вече порасналия Николай Айрънфист,

син на крал Роланд и кралица Катерина. Той е в лек душевен шок от случилото се в неговия свят. Мисли се за крал, не може да възприеме факта, че предишният му дом е унищожен и иска да поведе битка срещу дяволите. Вие обаче добросъвестно ще изпълните найсъкровеното му желание. Ще му намерите работа в близкия цирк (ако си спомняте, в шестата част невръстният Николай избяга и се скри именно на такова място и задължението да го откриете се падна на вас).

Музиката никога не е била минус в игрите на NWC. В това отношение M&M IX не прави изключение. Тя се състои от цели седемнадесет парчета като дори можете да избирате как да ги слушате – в аудио- или в mp3 формат. Що се отнася до звуковите ефекти, те не са кой знае колко променени.

Въпреки всичко аз лично все още не бих се ангажирал с твърденията, че това е най-добрата M&M въобще. Може би унищожението на света, в който се развиваха предишните части на играта, или пък множеството промени в геймплея, ме прави малко скептичен, не знам. На мен лично любимата ми част е седмата, но това по никакъв начин не омаловажава тази игра, която е задължителна за всички фенове на M&M.

Владимир Тодоров

Един от най-добрите експанжъни за една от най-забавните икономически стратегии

THE SETTLERS IV

THE TROJANS AND THE ELIXIR OF POWER

Изглежда германците от Blue Byte правят разширения за културата стратегия Settlers някак еднотипно. В експанжъна на третата част имахте цяла нова раса — амазонките. The Trojans and the Elixir of Power също има нова нация — троянците. В разширението са добавени и няколко други пикантни новости, за които ще ви разкажа по-надолу.

Историята започва оттам, където свършва в оригинала. След победата над Тъмното племе съюзът между трите стари нации (римляни, маи и викинги) започва постепенно да се разпада. В същото време от Юг се задават кораби на непознат досега народ, който нарича себе си троянци. А оттук нататък започва и самата кампания. Тя се дели на две части — заселническа и нормална. В заселническата имате четири мисии, през които трябва да организирате своята колония и да внимавате съюзникът да не ви изиграе някой мръсен номер. Истинската история обаче ще видите в "нормалната" кампания. С троянците имате на разположение 12 мисии, през които да търсите елексира на силата.

Елините се различават от другите нации по няколко неща, сред които специално питие, което богът им пие буквално в астрономически количества. Това е слънчогледовото миро (по-популярно като олио). Специалната единица е човек, носещ на гърба си мини катапулт. Той е много мощен срещу пехота, но не е особено далекобоен и това го прави лесна мишена за стрелците на противника. Гърците разполагат и с бойна машина — балиста, заредена с експлодиращи стрели. Магиите на троянците доста ми допаднаха, особено тази, която превръща войниците на врага в най-обикновени носачи. Има магии за разкриване на картата или пък за снабдяване на всички мини с любимите им храни, защото без манджа няма да има и природни блага. Друга бойна магия, която си заслужава, е Gateway of fair — прави за кратко време неуязвими вратите на кулите ви.

Ако си спомняте, в оригинала имаше сгради, които вдигат морала на единиците ви. При троянците те са доста интересни, но ако изключим тоновете злато, което искат, и статуята на Троянския кон, всичко е наред. Странно защо точно този кон увеличава морала на войниците ви повече, отколкото статуята на красивата Елена :). Разбира се, моралът може да се подобри и чрез Squad leader-ите, но това е доста бавно.

А сега малко повече за новите мисии на старите нации. Ще имате на разположение по четири нови задачи за всяка от тях. Първата мисия на скандинавците е да се отбраняват от троянците и кръвожадните маи. На индианците пък — да се заселят на нови места. Римските мисии са може би най-интересните. В една от тях влиза в действие дори самият Троянски кон.

Добавени са и няколко нови карти за мултиплейър, но лично аз не ги харесах. За това пък има възможност да направите произволна карта като зададете ресурсите и типа й — острови, континент и т.н. Типовете на игра са отборни битки, развиване на колония и т.н., а ако няма с кого да играете в местния клуб, е поставена опция за Skirmish. Противникът използва доста по-добре ресурсите по картата и е значително по-умел в бойните действия (два гада на easy и един на hard за малко не ме изселиха), но за съжаление пък не строи кораби. По този начин да играеш срещу AI-то на острови става просто елементарно. Графиката и звукът не са променени. Хората от Blue Byte поне можеха да дарят някакви слова на вашите поданици. Все пак музиката на троянците доста ми хареса. Само съжалявам, че я няма в wav файл.

Settlers IV: The Trojans and the Elixir of Power едва ли ще се превърне в касов хит, но за всички фенове на поредицата той е просто задължителен — не го изпускайте.

Кирил Илиев

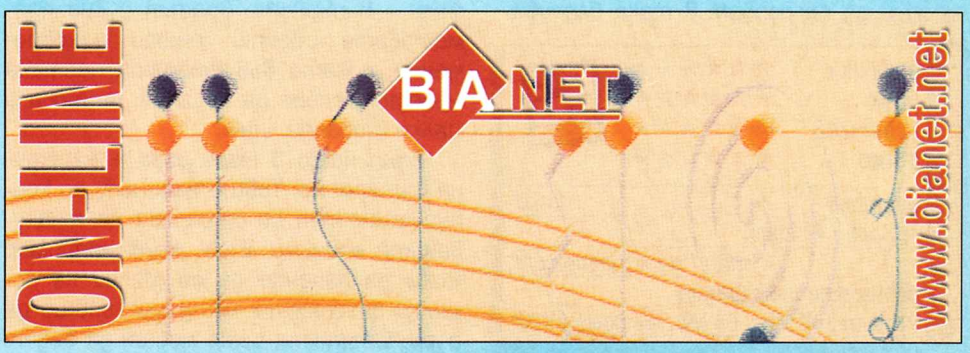
ECONOMIC SIM

графика	★★★★½
звук	★★★★
геймплей	★★★★★
общо	★★★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
Ubi Soft / Blue Byte
http://www.settlers4.com

системни изисквания
P 500 MHz, 128 MB RAM, Windows 95/XP



RIM

Можем само с носталгия да си спомняме за игри като UFO Enemy Unknown и X-COM: Terror from the Deep, защото едва ли някога ще доживеем техен достоен заместник

Едно е сигурно – не сме сами в космоса! Има и други цивилизации, които чакат да бъдат открити, а безброй планети трябва тепърва да се изследват. Ключът е в самото бъдеще. Само то ще разкрие пред нас непознати светове и чудати технологии. Дрън, дрън, дрън. Вярно или не, това сте го чували къде ли не, чели сте го в коя ли не научно-фантастична книга или сте го виждали реализирано в поредната холивудска мегапродукция. Темата за бъдещето, свързана непосредствено със съдбата на Земята и извънземните цивилизации, е любима на всички сценаристи по света. Тя не е подминала и света на компютърните игри. RIM – Battle Planets се опитва да представи своята версия за съдбата на човешките същества, имали щастието да осъществят близки срещи от третия вид.

Историята на играта

не е сред най-блестящите творения на човешкия разум

Далечното бъдеще. С помощта на изследователския звездолет Солариус хуманоидите RAY успяват да прекосят огромно пространство в космоса и да се озовят в така бленуваната от тях галактика – света на Outer Rim. Това е място, където древните извънземни цивилизации са оставили в забвение технологии, отвъд всякакво въображение и знания, нямащи равни на себе си. Мисията е поета от Макс Адамски – опитен, но своенравен войник, който на времето е имал вземане-даване с някакви мравкоподобни извънземни. Ветеранът и неговото на места глуповато чувство за хумор ще ви съпътстват през цялата игра.

RIM – Battle Planets е триизмерна походова стратегия, в която вашата цел, най-общо казано, е да обхождате куп планети и да се биете с най-различни извънземни гадинки, които изникват по пътя. За тази цел имате на разположение редица бойни единици като енергийни танкове, артилерии, различни въздушни подкрепления и т.н. Особеното в случая на RIM е, че един игрален ход се състои от две фази – в първата врагът и вие премествате своите юнити едновременно, докато във втората настава мелето. Трябва да призная, че това е малко странна идея.

Едно нещо в тази игра е наистина интересно. Това е начинът, по който демиджът се отразява на атакуваните единици. Един танк например може да започне да се движи на по-малки разстояния или дори въобще да спре. Оръдията също могат да бъдат засегнати. Принципът при тях е следният – или нанасят по-малко щети, или престават да стрелят изобщо. Това внася доста интересни стратегически елементи, но също така може и да ви изнерви максимално, когато откриете, че оръдията на всички единици под ваш контрол са развалени, а вие самите сте заобиколени от куп хищни извънземни същества. Клишето: "Идваме с мир!", едва ли ще бъде от полза тук.

Лице в лице с врага

Играта предлага сравнително разнообразие от механизирани единици. Те са създадени с въображение и като цяло се различават една от друга по множество характеристики – броня, вид на щита, атака срещу наземни и въздушни единици, обхват на нападение и т.н. Всеки юнит може да събира нещо като бонус предмети, които са разпръснати по картата. Те му носят опит, който от своя страна му позволява да подобри някои статистики. Също така теренът в играта оказва сериозно влияние върху целия геймплей. От изключителна важност е как точно ще разполагате единиците по картата. Това може да се окаже от решаващо значение за изхода на някое сражение. Естествено, теренът определя и степента на видимост и това колко надалеч могат да стрелят вашите подчинени.

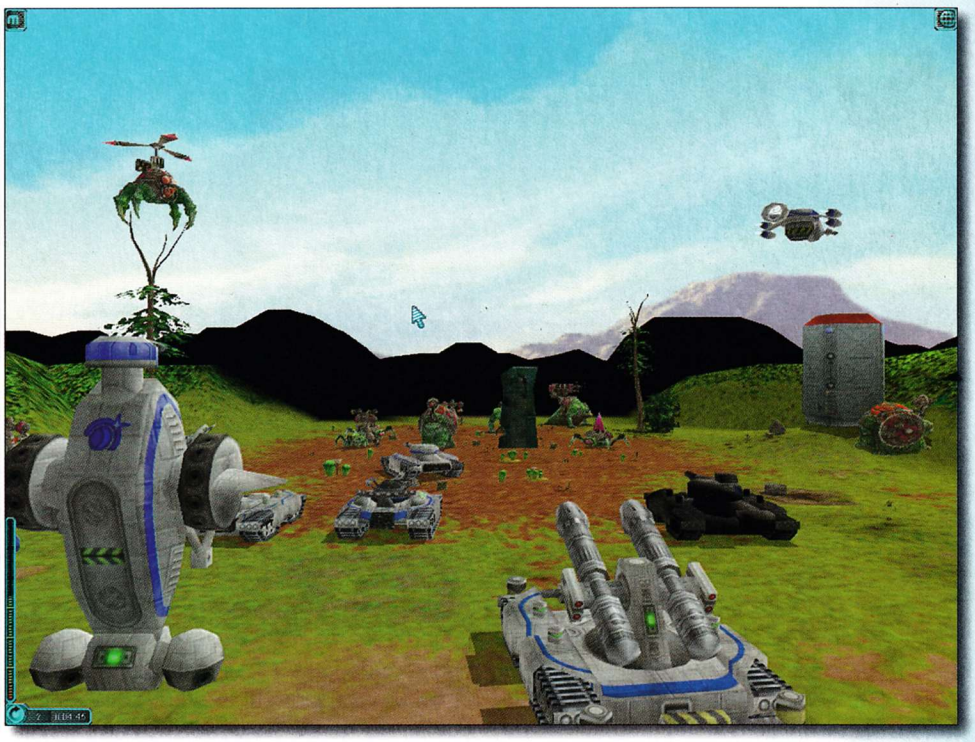
ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ

графика	★★★½☆☆
звук	★★★★½☆
геймплей	★★★☆☆☆
общо	★★★½☆☆

PC CD ROM

издател 1xCD
TriNodE / Fishtank
http://www.trinode.com

системни изисквания
Pentium 300 MHz, 64 MB, Windows 98/XP



RIM предлага обширна кампания от около тридесет мисии, в които ще трябва да се биете, да се биете и отново да се биете. Задачите, които се налага да изпълнявате във всяко едно ниво, не са кой знае колко разнообразни и честно казано RIM е с малко монотонно развитие. Обикновено целта ви е да придвижвате дадена единица до обозначеното на картата място и с това се приключват всички проблеми. Със сигурност няма да са редки и случаите, в които ще сте задължени да изличите напълно врага от дадената планета. Самата игра обаче омръзва бързичко, а хуморът, с който е пропита, е доста изтъркан. Естествено, винаги може да се пробвате и в режим на мултиплейър, стига да намерите приятел, който ще се навие да играе подобна геймка. Като се позамисля, тази част от RIM може би е най-интересната, тъй като до осем играчи могат да избират измежду цели шест раси. Освен хуманоидите RAY имате на разположение и всички други създания, които срещате по пътя си. Картите, върху които ще можете да водите мрежовите сражения, не са много на брой, но хубавото в случая е, че с най-различни "кръпки", набавени от Интернет, ще сте в състояние да добавяте нови нива за мултиплейър.

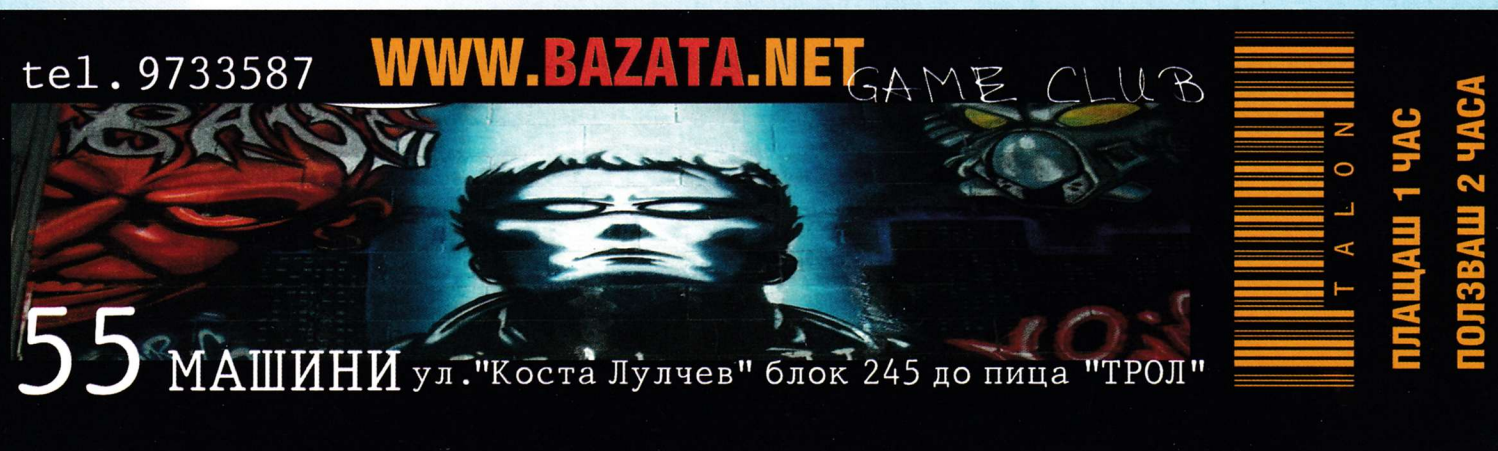
Триизмерно чудо или просто поредният нескопосан енджин?

В случая нито едно от двете определения не важат за RIM. По отношение на графиката чувствата ми са смесени. Триизмерният енджин не е лош – терените са изпипани добре, дизайнът им е готин, а единиците са детайлни и са анимирани плавно. Флората не е цвете за мирисане (образно казано), но това може да се преглътне. Проблемите всъщност идват от специалните ефекти, за каквито в действителност не можем да говорим. Когато се стигне до някаква битка, камерата се приближава до мястото на сражението, за да можете да станете свидетели на жалката гледка, която ще се открие пред вас. Така от близък план виждате по-добре експлозии и пушеци, които са крайно пикселизирани, а когато даден юнит се взриви, най-различни многоъгълни чарколяци започват смехотворно да хвърчат насам-натам. За щастие поне звуковото оформление не е лошо. Героите, които от време на време говорят или се заяждат помежду си, са озвучени прилично, а бръмченето на единиците, престрелките, взривовете и т.н. са пресъздадени що-годе добре.

Май скоро ще се наложи да прелистите страницата

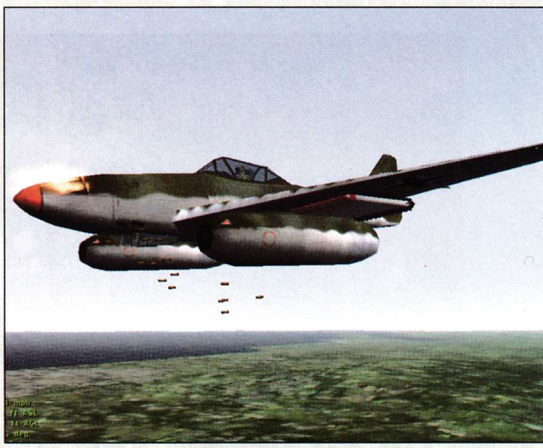
Странна и леко посредствена походова стратегия – така може да се характеризира RIM – Battle Planets. Причините не са малко. Самият геймплей е доста куц, мисиите са скучновати, а енджинът на играта е недооформен. За съжаление това е самата истина. Пазарът за компютърни игри продължава да се затрупва с множество излишни заглавия. Но както знаете, една стара поговорка гласи – за всеки влак си има пътници.

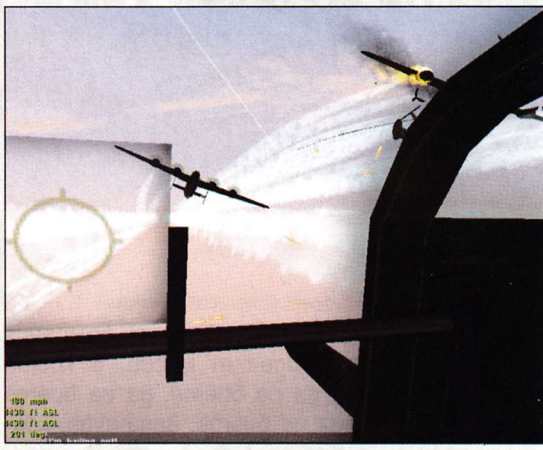
Владимир Тодоров



Jane's ATTACK SQUADRON

За еволюцията на авиосимулаторите или защо само едната красива графика не превръща и най-доброто попадение в занимавка за всеки





Количествените натрупвания водят до качествени изменения. Самолетните симулатори са един от най-приятните примери. Още от зорите на индустрията игри от вида се произвеждат редовно. Малко по малко прогресът на техниката се отразява и на сегашния им вид. С всяка изминала година произведенията стават все по-реалистични. Поредното доказателство носи името Jane's Attack Squadron.

World War II

Настоящият продукт е класическа игра, представяща в патетичен блясък западния фронт на Втората световна война. Участващите в битките са Англия, Америка и Германия. Jane's Attack Squadron не предлага някаква гигантска кампания, а нещо малко, гарнирано с множество отделни мисии. Допълнително е предвидена и възможност за мрежова игра и производство на собствени "сладки" баталии. По принцип повечето от вградените нива са екипни, като се лети в малка отборна тумба. Самолетите, които могат да се използват, са десетина. Присъстват всички по-известни изтребители плюс няколко бомбардировача. Последните са наистина хитри — можете да се местите от мястото на пилота по всички картечарски позиции.

Врагове

Противниците са с интересни възможности. "Мисълта" на машината е добра. За поне частична резултатност се изисква една идея умение и капка фантазия. Като пример: директна атака над формация от бомбардировачи може да превърне всеки от наличните авиони в летяща реклама на компактно сиренце чедър.

Управлението на машините е някъде в горната част на скалата за трудност — с леки уклони към средата. Самолетите си летят без никакви сериозни проблеми. Списъкът с клавиши за запаметяване е сравнително дълъг. Лошото е, че аероплените мърдат непрекъснато нанякъде, което постоянно изисква придържане към стика. Кафе паузите и временното заблейване са силно нежелани.

Headshot

От години самолетните симулатори предлагат различни схеми на стрелби и попадения, но за пръв път се е получило нещо толкова реално. Аероплените в Jane's Attack Squadron имат редица слаби места. Две парчета олово в двигателя и край — перката застива беззвучно и машината увесва нос към безкрайно твърдата повърхност на земята. Единственото успокоение е, че подобни попадения се постигат трудно, като процентът им е някъде към пет.

Красоти

Малките графични закачки са това, заради което Jane's Attack Squadron заслужава особено внимание. Елементите по самолетите са доста подробни. Особено впечатление оставя стрелбата и изхвърчащите гилзи. Дупките, причинени от вражеския огън, са като истински, а експлозиите на разнищените противници са си малка фантазия. Играта разполага и със съвсем прилична земна настилка. Полетите на средни височини са радост około. За съжаление най-близкият план на наземните цели разваля впечатлението.

Jane's Attack Squadron е един от заслужаващите си симулатори за годината. Единственото му лошо е, че ще се хареса основно на малка прослойка представители предимно на силния пол, закърмена с пластмасови моделчета и с онези първи компютърни игри от преди десетина-петнайсет години.

Сергей Ганчев

FLIGHT SIM

графика	★★★★★
звук	★★★★★
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Xicat/Mad Dog Software
www.xicat.com/games/janesattacksquadron.html

системни изисквания
P 400 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video

CELTIC FOOTBALL COACH
SEASON 2001-2002

Това са два яки мениджъра за всички фенове на шотландския футбол! Има ли такива...?

RANGERS
FOOTBALL COACH SEASON 2001-2002

Ако някои от вас си спомнят Giant Killers 2 — игра от месец май миналата година, сигурно ще останат доволни от двата футболни мениджъра на никому неизвестните Smoking Gun Productions. Rangers Football Coach и Celtic Football Coach са един вид MOD-ове за гореспоменатия "убиец" и за разлика от него нямат дебилни имена.

Какво по дяволите значи

MOD за футболен мениджър?

Елементарно — можете да играете единствено и само с един отбор, за който специално е изготвена база данни с всички известни и неизвестни подробности. Така се получава много по-тясно ориентиран мениджър, но с множество статистики и подробности за избрания тим. И ако на нас ни е все тая за историята на Rangers и Celtic, то шотландците яко се кефят! Как би ви дошъл мениджър, наречен CSKA Football Coach примерно?!

Особени разлики между Giant Killes 2 и тези два мода няма. Интерфейсът е променен значително, а правомощията, с които разполагате като мениджър, са същите. Можете да тренирате играчите си, да купувате нови и продавате стари, да определяте тактиките и стратегиите на отбора си и да се занимавате с финансовите проблеми на тима. Колкото до разликите между Rangers Football Coach и Celtic Football Coach, те са само козметични и на цветово равнище — първият е синкаво-червеникав, а вторият — зелен. В играта са поместени всички точни отбори за сезон 01-02 на Rangers и Celtic, както и тонове с история на тима от предишни години. Всеки от играчите има над 25 статистики, които можете да подобрявате чрез тренировки. Общо взето всичко си е пипнато както трябва. Това е и едно от предимствата на такъв тип модове — авторите се съсредоточават върху много по-малко материал за работа и, естествено, успяват да я свършат като хората.

Визията е семпла, но изчистена — нито един детайл не дразни окото, а интерфейсът е направен удобно и приятно. За фон се сменят най-различни и много стойностни снимки на различни футболисти от двата тима.

Звукът също заслужава комплименти. В самото начало на играта във всяко едно меню ще получавате обяснения кое за какво е и какво върши. Така един постоянен

helpful voice

ще ви съобщава всяко нещо, което не знаете. Това е доста удобно, защото спестява ровичкането из един куп readme-та.

Освен всички шотландски лиги Smoking Gun Productions са включили в двата мениджъра много европейски шампионати и огромна база данни с информация за различни шотландски, английски и европейски играчи. Така Football Coach-овете се превръщат в два много стойностни мениджъра, които биха задоволили интереса дори на тези, които не се интересуват само от шотландски футбол.

За край искам да спомена, че доста по-добре звучи идеята да се издават mod-ове за различни отбори, отколкото да се пускат псевдо мегапродукции от типа на Championship Manager. Celtic Football Coach примерно е голям само 200 мегабайта, а доставя същото удоволствие, както и динозавъра на Eidos. На Smoking Gun Productions — евала!

Орлин Широв

FOOTBAL MANAGER

графика	★★★★½
звук	★★★★★
геймплей	★★★★
общо	★★★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
Smoking Gun Productions / Akaei
http://www.rangerfootballcoach.com
http://www.celticfootballcoach.com

системни изисквания
P 366 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

От доста дълго време чакам игра, която ще предложи добър заместител на наркотика, наречен CS

GLOBAL OPERATIONS

Не смятам да ви занимавам с проблема на българския клубен геймър – как заглавията, които играе, се определят повече от клубния администратор (нямащ голям интерес да се появи нова култова джитка, най-малкото защото ще трябва да извади бая солидна пачка за ъпгрейд на щайгите), отколкото от самия посетител. Нито защо CS се превърна в мания и ако не си добър на нея, излизаш от компанията на яките пичове в класа. Да играеш само на две-три игри в продължение на години, е като пиенето само на две-три марки вино – винаги можеш да си сигурен, че ще ти хареса, но никога не знаеш какво точно изпускаш. Но искам да ви направя едно признание. Аз, познат още и като Сандро, станах наркоман! Да, трудно ми е да го призная. Моят наркотик се нарича Global Operations. Защото три минути след инсталацията изключих телефона и на другия ден към 12 сутринта, понесен със сънена физиономия и зловещо блясъче в очите към банята, успях да промълвя само една фраза: "I love this game!"

Team ready!

От колонките се разнася енергична музика, приканваща ви към екшън. Те събуждат във вас онази отдавна заспала страна, която има желанието да се прокрадва в храсталаците, да реже гърла и да сваля противници с точен изстрел в челото – започва интрото. Неусетно се потапяте в атмосферата, сливате се с командоса – виртуалното ви его. Чувствате приклада на калашника и леката тежест на кръста – верния Desert Eagle. Атаката започва. Мисията, както винаги, е да се прочисти районът, но този път трябва да спрем подкрепленията – рано или късно шибаният радиопредавател ще си замине. Разцепвате се на две групи. Вие сте в ударната – двама командоси, медик и картечар.

Снайперистът и специалистът по експлозиви ще ви пазят гърба от съседното хълмче. Някъде зад вас пропуква изстрел. Обръщате се – действие, което спасява живота ви. Куршумът от вражия "Драгунов" изпищява на сантиметри от ухото ви и се забива в дясното рамо на картечаря. Втори изстрел. За броени секунди затваряте очи в очакване на опарване, червено було пред очите и отдалечените гласове по радиостанцията, или може би нищо – безболезнена смърт и мрак... Секунда, две, на третата пращенето на радиото разцепва тишината, връща ви със силен шум в реалността – "Enemy down". Мислено си отбелязвате да черпите капитан Харис (снайпериста) една бира като се върнете в поделението... ако се върнете.

Go, Go, Go!

Няколко минути по-късно: стана напечено. Мръсните кучета се държат. Един от нас е вече "свален", слава богу ще оцелее докато дойде хеликоптерът. Всеки момент трябва да пристигнат Харис и Инферно. Така ще можем да ги държим на разстояние, докато сложим експлозива. После идва адът. Терористите ще щурмуват с всичката си налична сила малкото помещение за радиовръзка. Успеят ли да обезвредят бомбата, следва привикване на подкрепления и ако сме късметлии – бърза смърт за нас.

Поглеждам жално към оръжието си. Остават ми два пълнителя, единият е с 18 патрона. Ще стигнат за първата вълна. Може би с MP5, когото взех от поредната жертва на точността ми, ще мога да устискам за още един враг. Пистолетът също е полупразен, а медикът бере душа на пода зад мен. Чувам стъпки, два кратки изстрела, поглеждам дисплея със статуса на екипа – тази нощ леглото на разузнавача ще е празно. Стъпките се приближават, прикляквам и нагласям оръжието на откос – на бомбата й трябва още минута – предостатъчна да ни избият и да я обезвредят. Дори и да спечеля няколко ценни секунди, няма да имаме време да се измъкнем. Поглеждам Инферно – в очите му прочитам собствените си мисли – "Елате, нещастници! Няма да ви се дам лесно!"

FIRST PERSON SHOOTER

графика	★★★★★☆
звук	★★★★★☆
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
Electronic Arts / Crave
http://www.globalopsgame.com/

системни изисквания
P 700 MHz, 128 MB RAM, WinAll, 3D Video

Enemy spoted!

С това дълго лирично отклонение се опитах да пресъздам чувствата, които ме завладяха по време на една от мисиите. Имайте предвид, че това са впечатленията ми от игра с ботове. Колко ще вдигнете фактора "емоция", докато стреляте по приятели, зависи само от вас. Global Operations може да се превърне в нещо наистина революционно за начина ви на геймене – най-малкото защото тук не се броят фраговете, а това дали сте изпълнили мисията, и защото всеки член на отбора допринася за победата му, пък дори и умирайки да е показал на другите къде е врагът. Сега е ред на малко сухи факти.

Ако сте играли CS, ще имате нужда от по-малко от един рунд време, за да свикнете с интерфейса, и около половин ден игра за оръжията, системата за печалба и допълнителните екстри. След още три-четири дни ще можете поне малко да играете в тим и да прикривате съотборник.

Въпреки че Global Operations предлага 13 мисии за сингъл, истинският й потенциал се разкрива напълно в мултиплейър. Разполагате с шест класа специалисти – по експлозивите, картечар, командос, разузнавач, медик и снайперист. Те се различават по точността в стрелбата с различните типове оръжия, самите оръжия, които могат да купуват, скоростта и инвентара. Например снайперистът е супер точен с всяко оръжие, само той може да купува снайпери и е адски бърз, но не може да носи допълнително оръжие, да използва повече от една граната и е ограничен до средна броня. Командосът е най-балансиран и преспокойно можете да го екипирате с калашников и узи. Трети е по бързина и е единственият, който има достъп до противотанкови гранатомети.

Скаутът има life скенер (помните ли чиита за прозрачни стени в Counter-Strike?) и е идеален за откриване на засади на врага.

Всяко оръжие може да стреля на единична или автоматична стрелба, а някои и на откос, като съществува опция и за ъпгрейд. Най-сетне ще можете да монтирате оптика на калашников и MP-5. На други оръжия се добавят увеличен пълнител (двойно количество патрони), два пълнителя (отрицателно време, за да презаредите), фенерче, заглушител или лазерен мерник (увеличава точността). Също така не се убивайте да търсите в настройките яркост и контраст – такива няма. Мракът е важен фактор за тази игра, защото именно заради него ще харчите с кръв (буквално) събраните долари за най-добрия термален сензор, който съм виждал в компютърно симулирана битка..

Mission complete

Нивата са гениални, големи, разчупени, предразполагащи към тактическо обмисляне преди атака. Мисиите са: да се спаси/придружи заложник/VIP, да поставите/обезвредите бомба или да убиете VIP-а на терористите. Това е must have заглавие и ако го пропуснете поради някакви си там уж важни фактори, просто ще съжалявате. Сега ви оставям, пръстът на ръката ме засърбява – плаче да е на спусъка на пистолета.

Георги Панайотов

DARK PLANET

BATTLE FOR NATROLIS

Страните в конфликта са три: технологично-кибернетично-нахална, духовно-магично-фанатична и биологично-гадно-злобна. Иначе казано: Human, Sorin и Dreil

Звездна система 6Hubley-21. За нехайния наблюдател е просто още една от блещукащите на небосклона точици. Наглед толкова обикновена, че се губи сред светлината на други, много по-големи и ярки звезди. Но тя не е нещо маловажно. 6Hubley-21 е сред малкото, около които е намерило своята орбита и небесно тяло от земен тип. Това е Натролис. Планета с изобилие от растителност и вода. Място, на което кипи живот. Една трета от повърхността ѝ е заета от огромен континент, останалото са океани и малки архипелази. Натролис, както всяко ценно нещо, не може задълго да остане незабелязана. Но като всяко истинско съкровище, планетата има и своите пазители.

В навечерието на третото хилядолетие три велики сили ще се борят за бъдещето ѝ и за своя вид. Победителят ще е само един.

Хората

През 26-ти век положението на Земята никак не е приятно. Военните конфликти са ежедневие. Проблемите със свръхпопулацията, новопоявилите се болести и ширещата се мутация в крайна сметка не допринасят за подобряване на цялостната картина. Множество "движения за човешките права", тайно финансирани от могъщи технологични корпорации, подтикват световните правителства към екстремни и скорошни решения – ражда се колониалното движение, започва покоряването на далечния космос.

Триста години по-късно елитна механизирана колонизаторска дивизия е на път да се приземи на Натролис. Задачата: да прочистят планетата от това, което е унищожило пратената там преди време колонизационна бригада. Средствата: единадесет вида пехота (в това число водолази плюс два вида индивиди с jetpack) и девет типа механизирани единици. За изграждане и поддържане на инфраструктурата са необходими камъни, кристали и енергия.

Паразитите

Не знаят коя е родната им планета, не ги и интересува. През досегашното си съществуване расата им се е прехвърляла от един обитаем свят на друг, оставяйки всичко след себе си мъртво и безжизнено. За Dreil Натролис е просто поредната стъпка в смъртоносния им жизнен цикъл. Те са ненаситни и безумно ефективни. Обществото им се състои от воини и работници, всички подчинени на колективния разум.

Тази всепоглъщаща напаст се състои от 22 вида деструктивни гадини, готови на всичко за своята кралица. За тях всеки повален враг представлява още органична материя, която да бъде завлечена в кошера и употребена за гнусната им кауза. Събират също дърво и кристали. Имат както наземни, така и летящи бойци, но любимият им начин за атака е изпод земята.

Пазителите

Гущероподобните Sorin са коренното население на Натролис. Въпреки че не са съвсем изоставили технологиите, обществото им е поело по пътя на религията. През последните двеста години планетата се управлява от Висшия съвет. Той се състои от най-старите Сорински висши свещеници и мнозина го смятат за корумпиран. От своя страна, единственото, от което съветът се бои, е задаващата се война – тогава може да се появи и свещен воин, който да оспори властта.

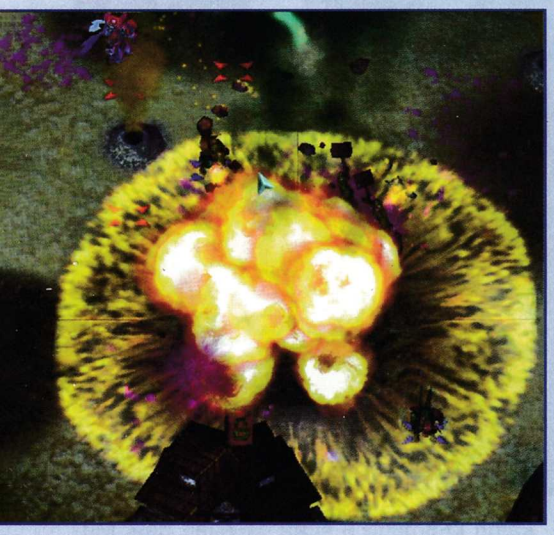
REALTIME STRATEGY

графика	★★★★★★
звук	★★★★½
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Edgies / Ubi Soft
http://darkplanet.ubi.com

системни изисквания
P 450 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video



В зеленикавата армия са шестнадесет типа наземни бойци, пет въздушни (от които две транспортни и една чисто разузнавателна) и два вида свещеници. Последните разполагат с няколко вида заклинания: от лекуване и призоваване на зомбита до посаждане на гора и огнен дъжд. За магиите ви е нужна "вяра". Този ресурс се акумулира от молитвите на работниците ви или от душите на падналите в битка. Другите необходими материали са дърва и камъни.

Общото между расите...

...освен че всяка иска да изтреби другите две, е и в нужда от строеж на жилища за войските. За да опазите базата си, можете да изградите стени и статични защити. Техническото развитие е на четири основни етапа, според степента на главната ви сграда. Дървото на науките е доста солидно.

Всяка раса разполага и с по една супербрутална, почти безсмъртна единица, наречена Ego Unit. Всъщност, по действие и трите мегаунищожители са почти идентични – представете си бавно подвижна атомна бомба за многократна употреба. В резултат обикновено сражението се спечелва от този, който пръв построи гореспоменатия изверг.

Можете да задавате четири типа поведение на единиците си: stand, flee, normal и aggressive. Играта предлага и една от най-сполучливите системи за придвижване на единиците във формация, като освен предварително готовите схеми можете лесно да си създадете и собствени. Ако пък във формацията има и единица от тип лидер, цялата група получава приличен бонус върху бойните си способности.

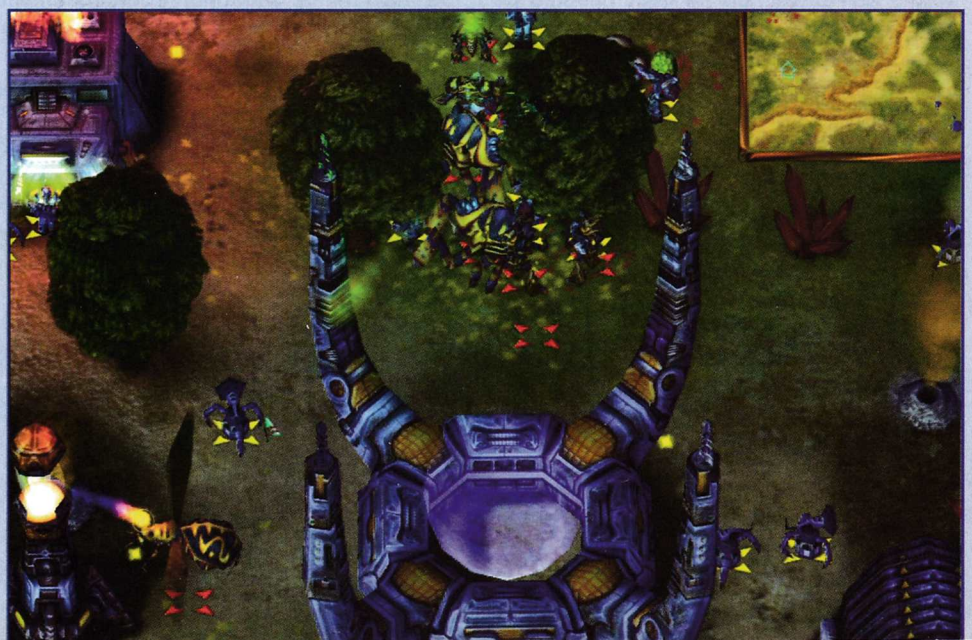
Ако не ви стигат трите кампании, можете да се насочите към skirmish, capture the flag и dominion както срещу компютърен противник, така и в мрежова битка. Всъщност в multiplayer е възможно да пробвате и кампанията. Налична е и прекрасната възможност да ограничавате нивото на технологиите – радост за всеки намразил Ego единицата.

Графиката е най-изпипаното нещо в Dark Planet. Просто визия, за която трудно могат да се измислят излишни суперлативи. Е, като дадете максималното приближение на камерата (с което можете буквално да погледнете войските си лице в лице), полигоните лесно се забелязват, но няма причина да издребняваме. За добро или за лошо (от вас си зависи), движението на гледната точка е с огромна свобода. Като се замисля, и движенията на бойците не са особено разнообразни, но от нормалната височина за ефективно командване на сраженията това не прави впечатление.

Звуците са най-слабото нещо. Говорът на единиците е доста еднообразен. Най-честата реплика сред соринските воини е нещо от сорта на "What's up?". И защо свястната музика е ограничена до менютата?! По време на мисиите никакви мелодии няма да галят слуха ви. С раздразнение ще откриете, че това, което в менюто фигурира като настройка за силата на "Music", регулира шума от клоните на полюшващите се дръвчета и тем подобните му. Накратко: наличното озвучение е добро като качество, но куца откъм количество.

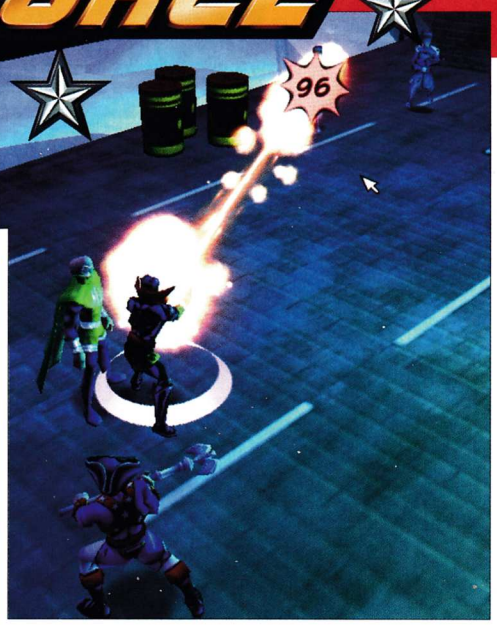
С малко повече старание това щеше да е страхотна игра. Е, и в този си вид битките по територията на Natrolis съвсем не са за пропускане. Расите са добре балансирани, битките са яростни, има и достатъчно място за тактическа изява.

Борис Цветков



Ортакът на Ментор и Ел Диабло вдигна светофара и потроши трите ледени кралици...

Freedom Force



Класическите комиксови супергерои са почти непознати за географските ни координати. В годините до нас са достигали единствено Batman, Spiderman и още няколко. Все персонажи, имали късмета да се превъплътят в анимационна форма. Купищата други paper-based типове са обречени на пълна липса на интерес в милата ни родина. Един от малкото шансове на прослойката да получи известна популярност на българска земя са редките игри, посветени на темата. Последната такава е Freedom Force.

Squad-based tactical game

Настоящият продукт е нещо крайно забавно от типа: "Повел ми хайдутин Кольо чета, да пуцат по гарги". В случая основата на конфликта е отряд патриотични американци, борещи се със злото на комунизма. Като катализатор на действието се изявява интергалактически злодей, решил да доведе Земята до самоунищожение. Единствената пречка пред плана на коварния злобар е разпилянатa енергия X, дала свръхсили не само на няколко лоши комунисти, но и на групичка абсолютно съвестни граждани.

Герои

Супергероите, с които се играе, са най-разнообразни. Освен по външен вид персонажите имат различни суперспособности. Freedom Force предлага възможност за производство на собствени герои и доизкусуряване на старите. Енстусиастите могат да изменят външния вид и уменията на героите, стига да разполагат с нужния софтуер и мерак. Появилите се като резултат творения могат да са наистина забавни. Единственият им недостатък е, че струват много, а точките, които се печелят от нивата, не са кой знае какво и кой знае колко.

Отделните мисии се играят с екип от до четирима ултрамегаперсонажи. Управлението им по време на действието е лесно, превключването от герой на герой – бързо, а и те, оставени сами на себе си, се справят сравнително добре. Ако мелето стане твърде голямо, действието може да се стопира до издаване на правилната команда.

Минус

Малкото бъгаво нещо във Freedom Force е изкуственият интелект на лошите. Повечето от злодеите са като кълтици в ясен слънчев ден. Милите нещастници се оставят да бъдат замеряни с най-разнообразни предмети без да реагират по какъвто и да е начин. Неприятното е, че дори в състояние на атака не проявяват фантазия. По-опитните играчи няма да изпитат никакви затруднения.

Картинки

Атмосферата на играта е нещо средно между "Флаш Гордън" и "Джони Браво". За разлика от скорошния Spiderman Freedom Force е с далеч по-засилени комиксови мотиви. Отделните филмчета, които свързват историята, напомнят класическа рисувана историйка, анимациите са малко, с повечко статични елементи.

Самото действие предлага изчистена картина без някакви особени изхвърляния. Героите са красиви, но леко ръбати. За сметка на това движенията им са приятни. Особено забавни са някои от бойните сцени. Ефектите им са от рода на шарени комиксови облачета, в които излизат думички от рода на "бууум" и "тряс". Патосът, с който се четат репликите, е перфектен, макар и да напомня на хилядосериен телевизионен сериал. Самите аудиоефекти са множество и най-важното – на място.

Сергей Ганчев

SQUAD-BASED ACTION

графика	★★★★★½
звук	★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 1+1 CD
EA Games/Irrational Games
http://www.myfreedomforce.com

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

Ето, че отново се срещате с група малки, въоръжени, умопомрачени червейчета, които ще обикнете след първата игра на Worms Blast

След множеството достатъчно известни и интересни части на Worms е някак очаквано да излезе и следваща. Но дали тя е толкова сполучлива, колкото нейните предшественици, ще трябва да определим заедно. Важното според мен е, че главната идея на предишните заглавия е запазена, а заедно с тях и чарът на играта. Тук отново можете да размазвате противниците, но по доста по-различен начин. Според мен Worms Blast си прилича с предишните части само по името и по това, че трябва да елиминирате врага си. Но в нея няма кой знае какви батални и безмилостни сцени.

Самият геймплей е коренно променен. Вече не избирате отбори от пълзящи гадинки, а трябва да се спрете над свой любимец измежду няколкото персонажа. А в началото те са два: червея — брат и сестра, специалисти във взривяването на всякакви неща; овца, която не е кой знае какъв фен на океана; скункс, чиято миризма е неразделна част от него; глупавичък, но много точен пингвин, и някаква твар, която така и не разбрах какво точно представлява. Всеки герой е въоръжен с базука и има определени статистики, които го отличават от противника му. Играта предлага и три скрити допълнителни персонажа.

Join the Worms Army or die!

В раздела пъзел ще се изправите пред предизвикателството да обиколите сам света на своята гумена лодка, наподобяваща банан. По принцип тя не е идеалното плавателно тяло, но за един добре обучен член на Армията на червеите си е много полезна придобивка. Наистина трябва да видите как мъничките гадинки управляват тези плавателни съдове. Току виж сте сбъркали играта с някаква водна надпревара. Целта ви е, както вече казах, да обиколите света и да преминете през купища неприятности и нива, които изпробват вашата ловкост и изобретателност. Да си призная, аз нямах достатъчно здрави нерви, за да направя това околосветско пътешествие. Стигнах до малко повече от половината и си дадох заслужена почивка.

В крайна сметка може да включите животинчетата и в турнир. При него целта е да се наредите из челните позиции в класирането. Можете да избирате измежду Target Alley, Super Frogging, Shoting Galery, Crazy Aliens и Team 17 Fun. Във всяко от тези подразделения на турнира ще ви се наложи да правите неща от типа на стрелба по движещи се и спускащи се цели, унищожаване на звезди, които падат директно от едно огромно лого на Team 17 и т.н. Ако успеете да се запишете на всички първи места, тогава наистина ще ви призная за много добри.

Не на последно място, можете да се изправите при реално-времева битка в нещо като мултиплейър срещу свой приятел или срещу самия компютър в дисциплини от типа на Deathmach, Star Collection, One line for 2 и т.н.

Графиката е доста по-добра от предишните части. Малките розови червеи вече изглеждат като червеи. След като се справите с някое ниво, безгръбначният ви прави тържествуващо салто. Може да се каже, че музиката си я бива, а звуковите ефекти са направо невероятни. Много се радвам, че и готините гласчета на героите са озвучени в стария познат забавен стил.

Моето мнение е, че хората от Team17 са решили да направят нов епизод в поредицата, за да припомнят на геймърските среди, че

Worms все още съществува

и че идеята за война, водена от животни, и по специално от червеи, все още е актуална.

Асен Георгиев

ACTION PUZZLE

графика	★★★★★☆
звук	★★★★½☆
геймплей	★★★★½☆
общо	★★★★½☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Team 17 / UbiSoft
http://wormsblast.team17.com/

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

PIRIN Solutions
София 1797
ж.к"Изгрев", ул."170"No 26
Тел.: 02 971 96 01
Факс: 02 971 96 01 / 26
e-mail: office@ps-bg.com
http://www.pirin-solutions.com
Уеб дизайн
Продуцентска дейност
Мултимедийни презентации

Trains & Trucks Tycoon

За влакове парни и машини товарни...

TIPS & TRICKS

◎Използвайте превюто, за да видите как ще изглежда бъдещата пътна артерия преди да финансирате нейното изграждане. Ако сте допуснали грешка, разрушаването ѝ няма да ви върне вложените пари.

◎Внимателно свързвайте отделните участъци на пътя. Зелената стрелка в началото и в края на всеки участък е индикатор, че може да продължите изграждането на линията.

◎Закупуването на превозни средства става посредством транспортни депа. Те предлагат разнообразен автомобилен и жп парк, съобразен с епохата, в която се развива действието.

◎Вземайте предвид конкретните нужди при покупката на вагони и ремаркета. Ако ще превозвате мляко от фермата за животни до фабриката за млечни продукти, купете цистерна, а не ремарке за транспорт на въглища.

◎За да може да се обслужват индустриалните обекти, са необходими товарителници за стоката, която предлагат. Или казано по-просто — слагайте спирки, за да могат влаковете и камионите да стигат там, където искате.

◎Не забравяйте да назначите маршрут за движение на конкретната машина. Трябват ви предварително построени пътища и спирки.

◎Използвайте легендата, която показва движението на суровините и материалите в производствения цикъл. Така няма да доставяте желязна руда в шивашката фабрика.

НАВИГАЦИЯ

Радостна е констатацията, че се намират геймразработчици, за които мишката има повече от един бутон. Използването на пълните ѝ възможности дава на геймъра свобода при придвижване от един даден до друг и бърз zoom. За по-мързеливите има стандартно зададени гледни точки, както и приятна възможност, наречена object camera. С нейна помощ може да следите всяка движеща се единица. Това ви дава контрол върху превозните средства, а и е разтоварващо понякога да се повозите гратис и да се полюбувате на природата. След добрите вести идва ред и на лошите — физически придвижването е безпроблемно, но движението по картата, с която разполагате, не е съобразено с динамиката на икономическите процеси. При по-големи разстояния плоският модел на земното кълбо действа зле на ориентирането в средата, а компасът, който са ви дали, не е от голяма полза. Губите време и от невъзможността да преименувате спирки и гари и понякога се заплитате в имена с много цифри, които играта по default им дава.

TRANSPORT TYCOON

графика	★★★★½
звук	★★★★★
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
UbiSoft
www.ubisoft.com

системни изисквания
P 400 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

играта представи Васко Чаворски

ГЕЙМПЛЕЙ

Играта предлага разнообразни симулации на реални и не толкова реални събития. Класическата история е базирана върху исторически данни за пускането на първата в света железница за превоз на пътници. През 1825 г. Чарлз Ман свърза Стоктън и Дарлингтън, като използва изобретения от Д. Л. Стивънсън локомотив. Амбициозният англичанин по-късно прокарва жп линия между Манчестър и Ливърпул. Разполагате с 5 години, за да повторите действията на магната Ман.

Trains and Trucks Tycoon има следните разработени сценарии:

Mountain-ways

Високо в планините, богати на залежи от въглища и желязна руда, са разположени множество разпокъсани селища. Липсата на подходяща инфраструкура забавя икономическото им развитие, а нуждата от нови пазари е от жизненоважно значение за бъдещето на перспективния регион.

Tour de France

Годината е 1890. Франция трескаво се подготвя за световното изложение в Париж, до което остават само 10 години. На столицата са необходими надеждни връзки с останалите градове. Времето за изграждането на транспортна мрежа е ограничено, а и не сте единственият, който иска да грабне приза "Tour de France". Той ще бъде присъден на фирмата, превозила най-много пътници.

Island-switch

Давидал и Голими са взаимозависими острови. Давидал е малък, с лош климат, но недрата му са богати на много ценни руди. Малкото жители имат нужда от транспортна връзка с Голими — голям къс земя, с добре развиваща се индустрия и благоприятен климат. За пътеводна светлина може да изберете бонуса, който ще получите за първия превозен пътник между двете географски точки.

Transportania

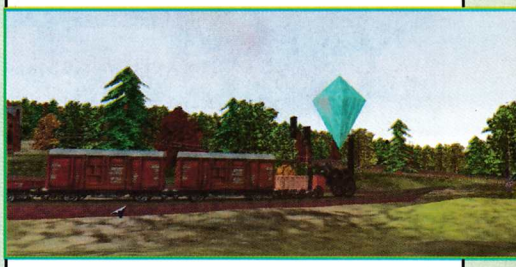
Притежавате малка транспортна фирма в изолирана и дива земя. До преди известно време тази част от света се считала за безполезна, но наскоро откритите природни изкопаеми я превръщат в безспорен фаворит. Изграждането на транспортни артерии ще влее свежа кръв в младата икономика и ще свърже откъснатите райони с големите градове.

Истинско предизвикателство са т.нар. *геосценарии*, чиято сложност ви гарантира доста часове на усилено прокарване на пътища. При тях създаването на инфраструктура е изведено над регионалния принцип. Можете да избирате в коя държава /Франция, Германия, Великобритания/ или на кой континент /Европа и Австралия/ да разгърнете своята транспортна мисъл. Освен с териториално-регионалното си многообразие, тези кампании дават възможност и за работа в различни периоди от развитието на изброените държави и континенти.

Обобщаващият елемент при описаните сценарии са ограниченото време и финанси за изпълнение на задачата. Не ми допадна системата на кредитиране 'свише'. Седнал на тежък кожен фотьойл, някакъв самовлюбен финансист с пура в ръка по неразгадаема за мене логика раздава кредити. Но така и не намерих директна връзка за преговори с банката и уговаряне условията по отпускане на заеми. Наистина приятно е да се появи надпис, че някой се е навил да отпусне недостигащите средства, но въпреки това авторите са предпочели да не обръщат внимание на този детайл и да не наблягат на значението на критерия.

ГРАФИКА&ИНТЕРФЕЙС

Не е шега работа да играеш в триизмерна среда, разработена внимателно и реалистично от фирма като Ubi Soft. 3d енджинът позволява гъвкава навигация в пространството, но за мое най-огромно съжаление при внимателно вглеждане в детайлите открих



доста графични бъгове. Наличието им припомня, че играта е само обикновен тайкун, който залага най-вече на логическото предизвикателство и добрия геймплей, а не на зашеметяващите визуални ефекти. Смело предлаганата възможност за игра при резолюции 1280x1024 и 1600x1280, както и приятното оформление на интерфейса, само радват окото. Менюто за управление на влаковете и камионите е лесно достъпно и по желание може да го скриете със "Space". От него имате достъп до контролния панел за управление движението на превозните средства. Уви, статистическа информация за тях липсва. Но има изобилие от безполезни криви за финансовото ви състояние.

GRANDIA 2

Grandia 2 се появи за Sega Dreamcast преди почти две години. Наскоро Ubi Soft я издаде за PlayStation 2, а сега и за PC. По принцип конзолните транслации не се радват на добра слава. За щастие, в този случай крайният резултат си заслужава.

Главният герой в това приключение носи звучното име Риюдо. Той е млад, но вече натрупал доста опит наемник, тъкмо изпълнил мисията на поредния си работодател. Не закъснява и следващото поръчение. Работата изглежда лека, а е и добре платена. Звънът на монетите убеждава Риюдо да приеме задачата, макар в нея да се включват две от нещата, с които той гледа да си няма много вземане-даване — църквата и жените. Но кой казва, че всичко трябва да е наистина лесно? Проблемите не закъсняват и това, което почва като "опази клиента жив", за нула време прераства в малък кръстоносен поход срещу силите на мрака.

Историята е сред най-силните черти на Grandia II. В нея има всичко — интрига, романтика, неприятни сблъсъци с миналото и настоящето, както и доста солидно количество хумор. Хапливите реплики идват предимно от страна на Риюдо, който просто обожава ироническата и сарказма. Малък минус е абсолютната праволинейност на действието. Но рамките на събитията изобщо не са поставени по натрапчив начин и ако вникнете в духа на персонажите, на практика няма момент, в който да се чувствате изкуствено ограничени.

Играта все пак е конзолен порт и затова не очаквайте кой знае какви

опции за настройка

За управление можете да ползвате клавиатура или джойстик, а любимият на всички "гризач" в случая се явява като непознат артефакт. Това не бива да ви притеснява, защото и контролът с клавиатура си е идеален за очакващия ви геймплей.

Както и да го погледнем, първото нещо от Grandia, което се набива на очи, е графиката. Единствената разлика спрямо конзолната версия е, че можете да вдигате резолюцията до 1024x768. За жалост филмчетата на играта са оставени във формат като за телевизор и въпреки че са много приятни, изглеждат доста четвъртито. Всичко е в симпатичен аниме стил. Персонажите са красиви, но поне в началото, докато им свикнете, ще ви се иска да бяха с около 20 процента по-високи и лицевите черти на повечето от тях да не се ограничаваха само до чифт големи очи. Графиката, дори по време на битките, оставя някакво шарено, весело и повдигащо духа настроение. Е, има и моменти, които се разминават с горното изречение — макар и да не са чести, не отсъстват зловещи и гнусни гледки. Зелени тревички, шарени цветни полянки, а от скалата вляво във вас се взира грамадно, гнусно, кръвясало око. Визия със стил.

Звуковото оформление ни най-малко не отстъпва на графичното. Със сигурност ще заобичате музиката — преобладаващата е весела и ритмична, а в нужните моменти се сменя с по-брутални и зловещи мелодии. Озвученият текст не е много, но прекрасно пасва на персонажите и определено помага да усетите характера им. Единствените гадни звуци в цялата игра са стъпките — най-вероятно ще ви се прииска да ги изключите, но не е предвидена такава опция.

Основните занимания са

разговори с NPC-та и водене на битки

Промеждутъкът между тези две дейности е запълнен с придвижване от точка А до точка Б. Комуникацията се извършва с минимална намеса от ваша страна — натискате бутона и четете.

Битките, от своя страна, са едно от блестящо направените неща в Grandia II. Щом видите врага, пред вас се откриват няколко по-нататъшни варианта. Първо, можете да се опитате да избягате. Ако пък търсите съприкосновение, просто се засилвате челно към него или се опитвате да го нападнете в гръб. Е, ако не внимавате и противникът може да ви докопа изотзад (без грешни асоциации). След като играта превключи в боен режим, в зависимост от това как е започнала битката, може да имате първия ход или пък да ви понатрошат преди дори да успеете да реагирате.

Една група игри условно може да се отдели под названието "класическо японско конзолно RPG". Ако се чудите какво точно е това, Grandia 2 е сред доста добрите примери

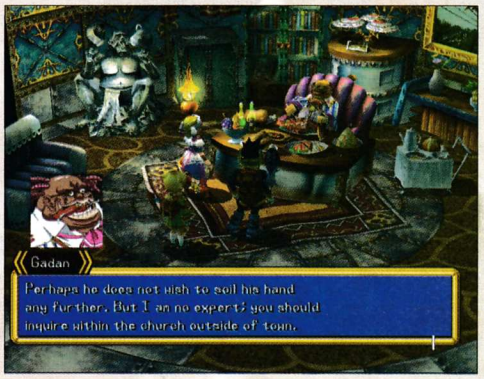
RPG

графика	★★★★★
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател 2xCD
Game Arts / Ubi Soft
http://www.ubi.com/US/Games/grandia2

системни изисквания
P 350 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video



Мелето изглежда живо и динамично. Всеки действа според показателите си, като ходът се разделя на няколко части: изчакване, избор на действие, подготовка и изпълнение. Можете да нападате с обикновена серия от удари, да правите удар, целящ да прекъсне действието на противника, докато той е във фаза на подготовка, да ползвате някое от специалните (и особено разрушителни) движения на персонажа или пък да действате с магия. Освен това имате възможност да блокирате противниковите удари, да се премествате по бойното поле и да използвате предмети. Ако правите нормални атаки, трябва да вземете под внимание и времето, необходимо на героя, за да се придвижи до целта, защото ако на друг враг му дойде редът, като нищо може да ви халоса насред пътя. За магическите и специалните атаки не е необходимо да вземате горното под внимание, защото веднъж подготвени, те не могат да бъдат прекъснати.

Grandia II все пак се брои за

roleplaying game

и е в реда на нещата да се трупа опит и да се качват нива. Героите имат по над десет показателя, но при вдигане на ниво те се подобряват сами без абсолютно никаква намеса от страна на играча. Можете да влияете на характеристиките чрез екипиране на предмети (оръжие, ризница, шлем, ботуши, амулет) и избиране на умения от skill books. За да правите магии пък, трябва да набавите на героя тапа edg. След всяка битка освен опит трупате и три вида монети: златни, специални и магически. Златните е ясно за какво са — намирате търговец и почвате стокообмен. Специалните и магическите монети са по-особен случай. Те се използват за придобиване на нови магии и специални умения, както и за подобряване (с пет степени) на вече усвоените. Съвет от мен — разпределяйте внимателно.

Grandia 2 не е трудна игра. Поне на мен ми се струва, че по-значими проблеми могат да създадат единствено босовете. Друга малка гадост е конзолният тип на запазване — можете да правите save само на определени места. За щастие творението на Game Arts върви изключително стабилно. Ако ви се играе нещо леко и приятно, това е решението. Но не казвам, че геймката е неангажираща, защото опасността да висите пред монитора и да си повтаряте наум: "Още малко! Само до следващия save", е съвсем реална.

Борис Цветков

Internet club 35
Комфортна обстановка P4, GeForce Ti, 17" flat screen
Всяка седмица 8 безплатни нощни за най-добрите на CS
Бърз интернет
96 компютъра
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com, http://www.club-35.com
Internet club 35
ТАЛОН за 1 час безплатна игра!
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com

Наутилус – легендарната подводница на капитан Немо бълбука жизнерадостно из харда...

THE SECRET OF NAUTILUS

20,000 MILES UNDER THE SEA

Cryo Interactive – фирмата, която напоследък единствена бълва куестове като на конвейер, пусна на пазара поредното си творение. То може да бъде намерено с малки разлики в името – "The Mystery of the Nautilus..." или "The Secret of the Nautilus: Jules Verne: 20,000 Leagues under the Sea". Лично аз, за да не си кривя душичката, ще си призная че не се прехласнах по това заглавие, но истината е, че напоследък се разглезих от игри като "Atlantis III" и "Jerusalem" и когато чух Cryo, си представих нещо такова...

Историята... Бълбук! Бълбук!

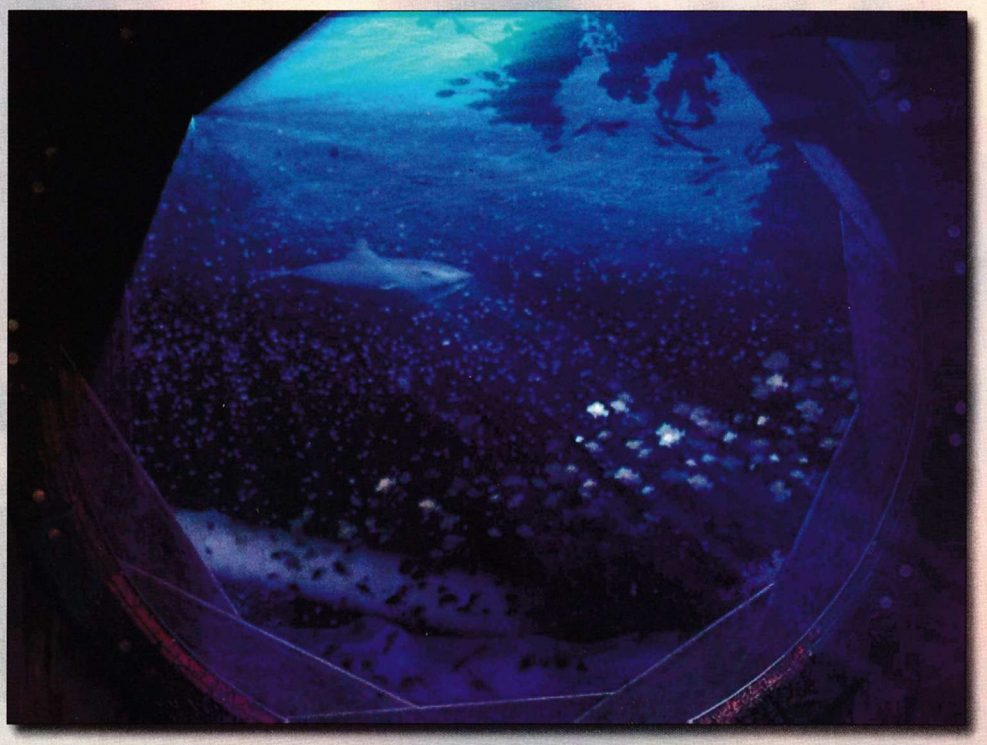
Историята, честно казано, не ми събра очите. Геймката не таи в себе си някаква дълбоко философска истина или новаторска идея, но пък в крайна сметка рядко се случва в днешно време някой да създаде нещо, което не е правено досега. А и тъй като не съм превъртяла приключението все още, искрено се надявам изненадата да ме дебне иззад някой ъгъл и да ме плесне като мокър парцал през лицето (*.* fingers crossed). Сюжетът – вдъхновен от пътуванията на капитан Немо и легендарната подводница Наутилус – все пак е добър, особено откъм замисъл. За разлика от романа на Жул Верн, където на практика той сякаш предусеща появата на подводниците, действието в играта не се развива в XIX, а в XXI век. Вие сте млад изследовател, член на екипажа на разузнавателната подводница USS Shark, която разнищва вулканичната дейност в Атлантическия океан. Радарът на машината засича метален обект с размери четири пъти по-големи от тези на вашето бебче. У екипажа възникват спорове дали да се прати човек на място, за да огледа обекта. В крайна сметка, въпреки изричната забрана на капитана, нашият млад смелчага тръгва се отправя към забранената неизследвана зона с една мини подводница. Добрал се до мястото, той необмислено се качва на борда през люк, който на всичкото отгоре оставя да се затвори след него.

Въздухът е годен за дишане! С това се изчерпват и позитивните заключения по темата. Героят ни прехвърля топката в един изключително обнадеждаващ момент – той е сам на борда на изоставен, ръждясал гигантски съд (впоследствие установявате, че това е Наутилус). При това е там без позволение, а от него се очаква да направи някакво фундаментално откритие, което едва ли не да промени хода на човешката история.

Геймплеят – подводничарски пъзели, солидно подплатени с бележки

Геймплеят като цяло изисква предимно решаването на всякакви типове загадки – стандартните логически пъзели, някои от които изискват предмети за благополучно преминаване; пъзели, които са с елемент на математическо мислене; такива с ограничение във времето и т.н. – разнообразие, но в общоприетите норми. Наред с породеното усещане за оригиналност готино чувство създава и фактът, че повечето пъзели могат да бъдат надробени, ако не от вас, то от свръхразвития и усъвършенстван изкуствен интелект на подводницата Наутилус. Разбирайки, че на борда не е обичният Немо, системата решава да ви тества – ще оцелеете ли в тази злокобна геймка?

Трудността на играта не е голяма, но и не се свежда до елементарни решения. На помощ идват бележките на героя, които говорят за пристрастеност към воденето на всякакъв тип журнали – разполагате със скиците на отделните помещения на Наутилус, записите на съобщенията на системата и на изказа-



QUEST

графика	★★★½
звук	★★★★
геймплей	★★★★
общо	★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Cryo Interactive / T-Bot
http://julesverne.cryogame.com

системни изисквания
P 350 MHz, 64 MB RAM, WinAll, саундкарта

Internet club 35
ТАЛОН за 96 компютъра
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com

ните на глас мисли на героя, когото управляваме. Складирането на всички тези данни става с помощта на palm. Съществува възможност за моментален превод, а освен звуковата памет запазваме и данните от видените документи. Да не забравяме и калкулатора, и вградените програмни функции. Освен това имаме и раничка (как иначе?!). Предметите могат да се използват (знам, че това не го очаквахте :-) или да се носят от нашия герой (само по един, но не и едновременно).

Уви, има и лоши моменти...

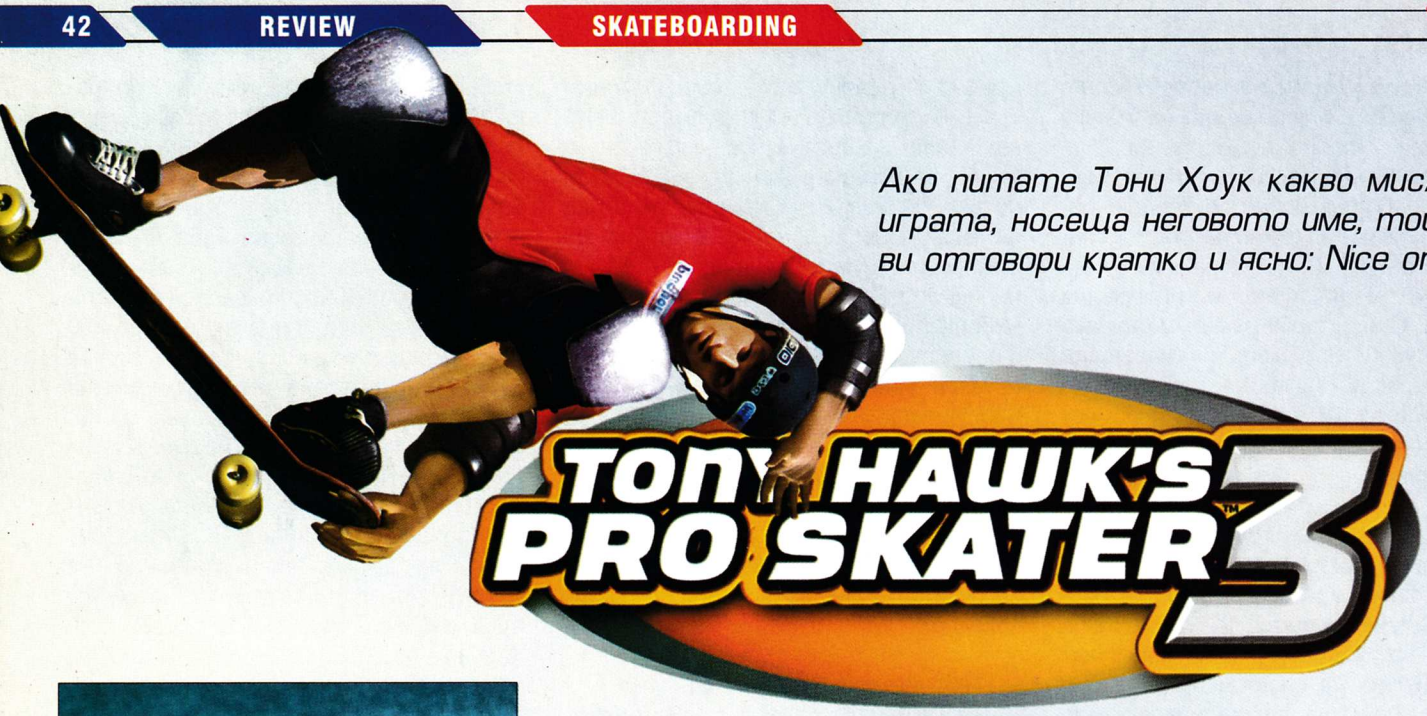
Не ми е присъщо да го казвам, но нещо в тази игра не ми допадна особено.. Става въпрос за странната пустош на Наутилус, като изключим съобщенията на системата и следите, оставени от предишния екипаж. В един момент леко започнах да психясвам от безкрайното обикаляне на мръсни и празни ръждясали помещения с клаустрофобични размери и решаването на пъзели. Това може да се дължи на типична женска бъбривост, но все си мисля, че нямаше да е зле да има някой или нещо, с което да размените дума! Вярно е, че героят често подхвърля реплики, но все пак... Чувството за статичност и монотонност лъха и от графиката. Не, че е лоша (от известно време насам продуктите на Cryo поддържат това прилично, даже задоволително ниво на визия и звук), обаче има какво да се желае и май е крайно време за някакво развитие. Разбира се, както отбелязах, играта има и много добри страни, което обаче не е повод да скрия лошите.

Наутилус – да или не?

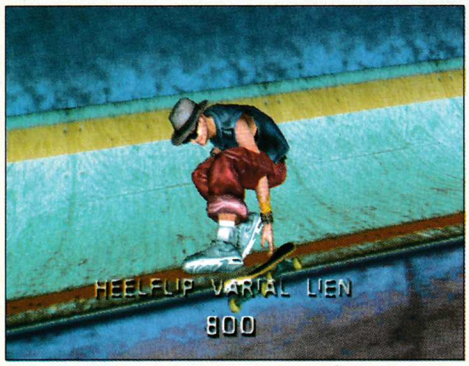
Може би подхождам малко примиренчески спрямо лошите страни на куестовете като ги оправдавам с това, че в момента сме в куестаджийски дефицит, но такава е реалността. А и въпреки лошите си страни, които все пак не са най-същественото, игрите почти винаги имат и поне една интересна идея. Е, може би концепцията за Наутилус не е върхът на креативността и новаторството на Cryo, но на идеята определено е погледнато по нестандартен начин.

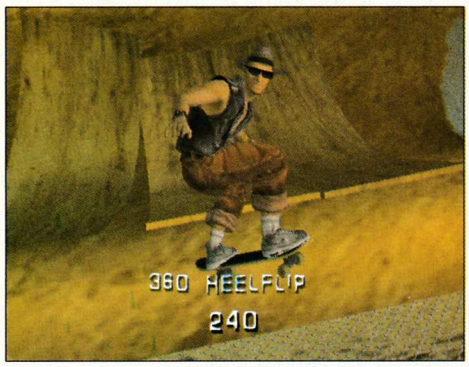
Ако веднъж започнете да играете и преглътнете пустотата или си падате по по-мълчаливите игри в стил "Myst", този куест е за вас. Не се колебайте, разкрийте тайните на легендарната подводница!... Аз вече преживях цялото това мълчание, на което противодействам, пишейки тази статия. Уви, не мога да ви препоръчам да си водите бележки за компенсация, защото авторите са предотвратили и това... Но няма да започвам отново – играта си заслужава.

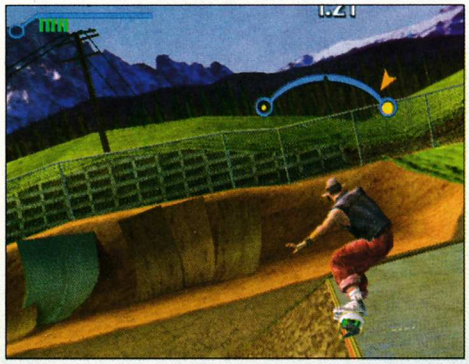
Лили Стоилова



Ако питате Тони Хоук какво мисли за играта, носеща неговото име, той ще ви отговори кратко и ясно: Nice one!







SKATEBOARDING

графика	★★★★★★
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★

издател 1xCD
Activision, Gearbox, Nevervoft
http://www.activisiono2.com/tony_hawk

системни изисквания
P 500 MHz, 128 MB RAM, WinAll, 3D Video

Допреди няколко години всеки, който се интересуваше от симулация на скейт за PC, щеше да бъде обявен за "смешник и конзолен пръдльо". Обикновено аркадните спортни симулации бяха смятани за територия на "по-младите" геймъри или на конзолните фенове, които не са на почит сред компютърните маниаци.

Когато миналата година се появи Tony Hawk's Pro Skater 2 за PC, мнозина я приеха с насмешка. Те решиха, че това е "пълна простотия за ламета, които не могат да играят Starcraft или Counter-Strike". Проблемът обаче си остава техен, защото THPS2 беше най-малко два пъти по-съдържателна от CS и с нея можеше да се прекара поне два пъти повече време, отколкото със Starcraft. За да не прозвучи много високопарно, ще спомена, че въпросната игра все още стои на харддиска на много мои приятели, както и на моя.

Около година след премиерата на скейтборда за PC излезе THPS3, а този път над него са се трудили фирми като Gearbox и Neversoft. Това е и още едно доказателство, че играта си струва –

екипът, който работи над CS: Condition Zero

е губил времето си в работа над симулацията за скейт! На всичкото отгоре се е вживял в ролята си толкова много, че е заснел серия от супер дебилни филмчета, за които ще стане въпрос по-късно.

Малко преди премиерата за PC, се появи и версията за PS2. Авторите сами уверяват, че между PlayStation варианта и този за PC има големи разлики и общо взето те нямат почти нищо общо. За тези, които са се заблудили, само ще напомня, че дори THPS2 за PC беше доста по-различна от PS порта.

Какво ново предлага третата част на придобилия култов статут скейтсимулатор? С една дума – THPS3 е "по-по-най"! Тя е много постарателно направена: има по-качествена музика, по-яка графика, замисълът ѝ е по-добър и е сто пъти по-зарибяваща от втората част. Ще ви разкажа по-подробно с какво точно ме грабна новото творение на Activision.

Нека първо спомена, че разпространителите са успели да привлекат два много големи спонсора в лицето на Jeep и Nokia. Това, предполагам, е спомогнало за инвестициите около правенето ѝ и затова сега виждаме Тони Хоук в съвсем друга светлина. Ще започна обаче със замисъла и структурата. В началото ще трябва да си изберете някое pro или сами да си направите скейтър. И двата варианта са еднакво интересни, но този с направата на собствен състезател е по-забавен. Авторите са сложили толкова много модели шапки, ризи, панталони, обувки и т.н., че възможните комбинации са практически безброй. В THPS3 не и изпусната и нито една по-известна скейтфирма и ще можете да слагате логата на производители от ранга на Billabong, Birdhouse, Girl, World Industries, Flip, Duffs и др. по екипировката си. Вече можете да правите и женски скейтър, което сигурно ще зарадва повече мъжката част от аудиторията. След като сте "сглобили" своя човек, не ви остава нищо друго освен да се впуснете в лудото шоу, наречено Tony Hawk's Pro Skater 3. Като система за развитие, авторите този път са избрали нещо по-различно. Вече на всяка карта имате по девет цели (зада-

Колкото и да е станно, в THPS3, както и в много други игри, има водолази :)

чи), като трябва да изпълните определен брой от тях, за да минете на следващия терен. Това обаче не ви осигурява пари за покупка на stat points (точки, с които да подобрявате статистиките си) и дъски, както беше в THPS2. Този път ще трябва да ги събирате из нивата, като на всяко има по пет точки и една дъска. Това хрумване е доста интересно, като се има предвид, че така развитието на състезателя става или малко по-бавно, или малко по-бързо в зависимост от насоката на играча. През няколко терена има по едно съревнование. Правилата за него са същите, както преди – състезавате се в три кръга, като се взимат двата най-добри резултата и се отнемат точки за падания от скейта. Състезанията в третата част са доста по-сложни, отколкото преди, и сега вече ще трябва наистина да се напрегнете и поизпотите, за да се класирате първи. Самите терени пък са организирани далеч по-интересно от преди – просто са по-големи и по-разнообразни. Както и в предишната част, те са симулация на наистина съществуващи. В THPS3 картите са доста по-интерактивни, т.е. вече имат много повече подвижни елементи. Често ще можете да чупите разни постройки или чрез задвижване на дадени механизми да отваряте допълнителни помещения.

На всяка карта ще имате по една динамична цел

т.е. всеки път, когато играете с нов скейтър, ще получавате различни задачи. Този тип цели ви осигурява cover shot – снимка за корици, които изглеждат много яко. Разликите в динамичните задачи са от следния вид – вместо да правите triple kickflip през локвата, ще трябва да направите melon grab около пейката – просто различен трик на различното място.

Самите изпитания са доста по-хитро измислени от преди и са доста по-оригинални. В Канада например ще трябва да затрупате един дебел хулиган, който ви замеря със снежни топки и да впечатлите поне пет местни скейтъра със сложни трикове. На летището ще се наложи да спрете петима обирджии, да вземете самолетни билети от касата, да преминете през охраната и да ги дадете на ваши приятели, заминаващи за чужбина. Всичко трябва да стане без да падате от дъската, защото ако го направите, губите билетите...

Общо взето, пичовете от Gearbox са вкарали супер много фантазия и оригиналност. Сега Tony Hawk`s предлага повече забавление и съм сигурен, че ще прекарате с нея много дни и нощи.

В играта са добавени и нови трикове, като в графата special tricks има най-много нововъведения.

Прословутият revert трик,

който бе обявен във версията за Playstation, така и не успях да намеря – а, повярвайте ми, рових навсякъде. Ако все пак някой го открие, нека

THE MATRIX BURGAS
КОМПЮТЪРА
DURON 950
128 MB RAM
GEFORCE 2
BROODWAR
BATTLE.NET & FSGS
EUROPE.BATTLE.NET
US.EAST.BATTLE.NET
ASIA.BATTLE.NET
НОЩНА МРЕЖА 23:00 до 07:00
НАМАЛЕНИЕ 08:00 до 16:00
БУРГАС
УЛ"В.АПРИЛОВ"22
ДО ПОДЛЕЗА
СРЕЩУ ОПЕРАТА
С ТОЗИ ТАЛОН
ИГРАЕТЕ 2 ЧАСА
ПЛАЩАТЕ 1

ми пише! С негова помощ трябваше да са възможни многобройни combo-та по рампи, но дори и без него в THPS3 можете да извършвате далеч по-дълги комбинации от преди. Благодарение на многото дар-ове, които са сложили авторите, сега точки се правят доста по-лесно. Дразнеща е обаче липсата на Gap checklist, който фигурираше в предишната част и беше повод за загубата на десетки часове в търсене на последните останали по картата дарове. За сметка на това производителите са добавили level record list, подобен на този в Dave Mirra Freestyle BMX. В него фигурират най-дългите grind-ове, lip-ове, manual-и и combo-та.

Графичният енджин е изцяло променен. Вече всички фигури изглеждат много по-истински и терените са много по-мащабни и реалистични. Това, естествено, се отразява и на производителността. THPS3 е доста тежка и насича слонски на по-слаби машини. На резолюция 800x600 тя върви сносно, а за да я подкарате на 1024x768, ще ви трябва поне 1.5 GHz процесор и GeForce 3. В това отношение дизайнерите малко са попрекалили, защото втората част беше супер олекотена, а сега са направили нещо много тромаво. За сметка на това обаче THPS3 е поне два пъти по-зрелищна.

Хубаво е, че Activision са избягали от цялостния имидж на последната си екстремна джитка – Mat Hoffman Pro BMX, която остави порочни следи в историята им. Тя беше недоизпипана, бъгава и с калпава система за развитие. Радостно е, че за няколко месеца авторите са успели да развият енджина на симулацията на BMX до този блестящ (и доста тромав, за съжаление) вариант, който виждаме в THPS3.

Саундът е просто перфектен. Пичовете от Gearbox не са изневерили на стила си и

в саундтрака са култови групи като House of Pain, Motorhead, Xzibit,

Alien Ant Farm, KRS One, Ramones, Red Hot Chilli Peppers, Redman, и много други.

Водещо парче е песента на Motorhead – Ace of Sapdes. Саундтракът подхожда напълно на атмосферата и й придава чувство за цялостност и завършеност. За мен този и миналият саундтрак към Tony Hawk's Pro Skater 2 са най-добрите за PC въобще. Звуците са също много яки и динамични. Виковете на минаващите по улиците хора, лаят на кучетата, скърцането на дърветата, всичко е направено съвсем истинско.

Gearbox ме изненадаха страшно много с включването към Tony Hawk`s 3 на един куп филмчета, които те самите са заснели. Благодарение на тях можете да видите какъв сплотен и много дебилен (в положителния смисъл на думата) екип са те. Снимали са се как се мъчат да правят разни трикчета и как се правят на pro-та. Има дори състезание, в което се опитват да правят kickflip. Условията за участие са следните: всеки от тях е заложил по 200$, като преди това не трябва през живота си да е карал скейт. Който успее пръв да направи трика, взима всичките 1200$. Ужасно смешно е да наблюдавате как програмистите и дизайнерите на Gearbox гърдженяят в опитите си да направят kickflip. Има кадри, в които те се изстрелват с пазарски колички по стълбища, разбиват се в кашони и т.н. Общо взето поредицата от техни филмчета е просто зашеметяваща и придава на играта много задушевна атмосфера. Супер интересни са и игралните сцени за самите скейтъри в играта. Докато във втората част имаше само кадри от състезания, сега вече има и кратки представяния на pro-тата. Тони Хоук примерно разхожда камерата из къщата си и показва как малкият му син прави безумни трикове (той е на около 5-6 годинки). Филмчето на Родни Мулен пък ни връща назад във времето, когато oldschool трикчетата са били на мода. Той прави какви ли не щуротии с дъската си.

В играта има и един нов скейтър – Бам Маргера. Той ни е представен доста безумно. Можем да го наблюдаваме как скача от разни супер несвойствени места – мята се от втория етаж на една дискотека, скача в един канал и т.н. Естествено, за да я достигнете, трябва да превъртите играта с някой скейтър или просто да отидете в директория Data/Movies, където можете да намерите всички филмчета в mpg формат...

В третата част на скейт поредицата отново има скрит персонаж, но този път не е Spiderman. Gearbox ни дават възможност да покараме с Агент 007 и неговите безумни дъски с турбодвигатели. Вече се поддържа добавянето на огромни по мащаб нови карти, правени от фенове. На

http://www.2win.ca/spe/downloads.asp

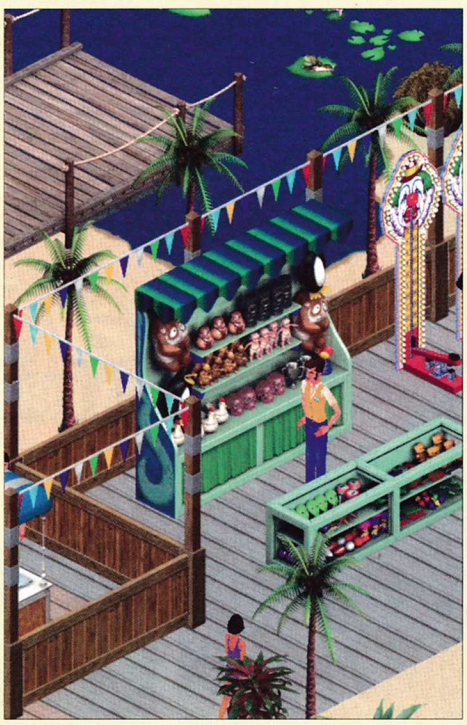
можете да намерите такива, правени от маниаци както за THPS3, така и за втората част.

Авторите са добавили и много нови типове мултиплейър. Capture the flag и King of the Hill са два от новите видове, които са реализирани адски добре. Така THPS3 се превръща и в едно много добро забавление за следващите нощни мрежи, които смятам да изкарам.

Като цяло THPS3 е перфектна игра, която препоръчвам на всички от все сърце. Предразсъдъците, които имат някои, че тя била гадна, леймърска и т.н., са въздух под налягане. Уверявам ви, че когато успеете да се преборите с контролите на THPS3, ще усетите могъществото й. Приятно прекарване и много фън са гарантирани. Единственото, което остава, е да се снабдите с много бира и да си купите скейт. Опитайте да цъкате трикчета в двора пред блока, а когато усетите, че би та ви идва в повече, качете се до вас и си пуснете Tony Hawk's Pro Skater 3 – ще си изкарате великолепно!

Орлин Широв

Може би е време и за създателите на играта да си дадат малко почивка?



В началото бе The Sims. После се появиха Livin' Large, House Party, Hot Date, а вече е налице и новият експаншън Vacation (също срещан под заглавието On Holiday). Ако сте запознати с развитието на поредицата, сигурно сте забелязали, че The Sims не е игра, предлагаща някакви революционни промени. Отделните продължения по-скоро акцентират върху различни аспекти от живота на "sim-овете" и са предназначени за закоравелите фенове на виртуалните човекоподобни. Е, във Vacation е очевидно, че ще си говорим за курорти, свеж въздух и малко въздух под налягане. Логично следва да ви поясня, че играта, въпреки големия шум, който вдигат чуждестранните медии, не е нещо невиждано.

The Sims, разбира се, крие и своите добри страни. При това ги крие доста умело. Играта е пожънала голям успех и явно има защо. Истина е, че е доста занимателна и ако имате време и склонност да управлявате живота на sim-овете, ще прекарате незабравими часове, а ако се съди по производителността на Maxis — и години пред монитора. Но да пристъпим смело напред и да поговорим за новостите. The Sims: Vacation включва курортен комплекс, който доста наподобява местенцето, отделено за свалки в Hot Date. Точно както и там, водите нормален живот в града, а когато ви се прииска и съберете нужните пари, можете да отидете на почивка. Има три основни типа курорти, които можете да посетите. Всеки от тях предлага специфични забавления. Тези, които са разположени в гориста местност, залагат на риболов и стрелба с лък, а ако останете за вечерта, имате възможност да наемете палатка. Ако пък решите да посетите разположените по крайбрежието горещи плажове, ще можете да поиграете волейбол, както и някои типични панаирни игри, или просто да се попечете на слънце. В зимните курорти можете да си строите снежни човеци, да се целите със снежни топки, да наемете метален детектор, да вземете под наем иглу и всякакви други типично Sim-овски идиотии.

Когато мислите за забавления обаче, не трябва да забравяте приятелите си. Докато сте на почивка, отношенията ви с тях бавно изстиват, ако те не ви придружават (но човек не може да покани всички...). Поне им пращате картички! Важно е да се следят и парите, с които разполагате, защото всичко, до което се докоснете, е платено.

Забавлявайте героите си, докато са на почивка. Ще получите специална награда, ако дейността, в която ги забърквате, е групова. Имам предвид да включва и приятелите ви. За целта можете да използвате вече предложените платени услуги, както и ако си падате по организациите, да си устроите карнавал. Възможно е да си построите хотел, но все още не съм стигнала чак дотам.

За спомен от ваканцията ви се предлага да купите сувенири, с които да се хвалите в града или просто да им се радвате за собствено удоволствие. Има и екстри от типа на скрито пиратско съкровище, но то също не е попадало в моя инвентар, а просто го срещнах като информация.

Играта е със занимателен характер. Ако имате време в излишък или просто си падате по поредицата, тя със сигурност ще ви се услади.

Лили Стоилова

LIFE SIMULATOR

графика	★★★★☆☆
звук	★★★★☆☆
геймплей	★★★½☆☆
общо	★★★½☆☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Electronic Arts / Maxis
http://www.thesims.com

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, The Sims

20 часа промоция
БГнет
ИНТЕРНЕТ КАРТА
с най-доброто съотношение ЦЕНА - КАЧЕСТВО
4 лв.
0.20 лв/час
www.bgnet.bg
+ Безплатен достъп от 02:00 до 09:00
Безплатни WEB страници на адрес: free.bgnet.bg
webbg.com bul.to

1 месец промоция
БГнет
ИНТЕРНЕТ КАРТА
с най-доброто съотношение ЦЕНА - КАЧЕСТВО
20 лв.
www.bgnet.bg
Неограничен достъп до Интернет
Безплатни WEB страници на адрес: free.bgnet.bg
webbg.com bul.to

Ако наистина обичате да играете тенис на корт, но нямате времето и възможността да го практикувате редовно, единственият изход от тази критична ситуация е да си намерите Virtua Tennis

Virtua Tennis

SEGA PROFESSIONAL TENNIS

След многобройните опити на програмисти от десетки компании да изкарат надежден виртуален тенис, най-накрая резултатът е налице. Наскоро излезе Virtua Tennis, която моментално грабна вниманието ми още при първото съприкосновение с нея. След като попадах на какви ли не издънки, пръкнали се на бял свят, и с всяка следваща се отчайвах все повече и повече, най-накрая стана чудо! Излезе наистина майсторско творение, което с удоволствие изиграх и за което смятам да ви разкажа в следващите редове.

Като за начало ще споделя радостта си, че компютърно симулираните играчи са одрали кожата на своите първообрази. Удоволствието от това да видите самия Кафелников или Карлос Моя да снове по терена под ваше командване е много голямо, а става още по-голямо, когато при всяка загубена или спечелена топка има различна реакция, създадена оригинално и максимално близко до реалността. Всеки детайл във Virtua Tennis е добре изпипан и най-интересното е, че геймплеят не се изчерпва просто с едното джиткане на тенис. Освен да надигравате противника, имате възможност да печелите и пари, което от своя страна ви позволява например да си купите по-хубава ракета или пък да отваряте нови скрити кортове и играчи. За това обаче малко по-нататък.

Управлението на играчите е много удобно

Освен лесното изпълнение на супертрудни удари, които са възможни само за най-добрите играчи в този спорт, можете съвсем спокойно с едно натискане на space да накарате своя съотборник при игра на двойки да се придвижва по терена, да заеме позиция на основната линия или просто да му наредите да стои по-близо до мрежата. Това прави поредното гейм-сет-мач още по-приятно. Камерата има две възможни гледни точки, а така удоволствието от добре изпипаните кортове и анимирани фигури на реални тенис-герои максимално расте. Особено много се изненадах, когато забелязах, че в зависимост от терена топката отскача по различен начин. Хората се движат на някои игрища по-тромаво, на други се хлъзгат, а на трети са почти като инвалиди. Единственият сериозен пропуск във Virtua Tennis е липсата на нежната половина от човечеството. А накъде сме без жени? Когато пусках играта, съвсем тайничко се надявах, че ще мога да зърна Анна Курникова с нейната бяла къса поличка, която при някое по-напечено разиграване се повдига съвсем небрежно. За съжаление останах леко разочарован. Друг недостатък - не са включени много от легендите на тениса като например Пийт Сампрас.

Дори и трите вида съревнования, които геймката предлага, не могат да компенсират

липсата на готините мадами

Първият тип игра е World Circuit. Най-общо казано, в него можете да правите абсолютно всичко. Главната ви цел, естествено, е да спечелите колкото се може повече пари и да се намърдате някъде из челните позиции на ранглистата. Започвате под номер 350 в общата подредба. В началото разполагате с капитал от около 12 000$, което е нищо в сравнение с парите, които се въртят в този спорт. При всеки спечелен мач натрупвате мангизи като броят им се определя в зависимост от това какви техники сте използвали по време на игра.

Съществуват и множество тре-

SPORT SIM

графика	★★★★★½
звук	★★★★½☆
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Empire Interactive / Sega
www.empireinteractive.com/vt/

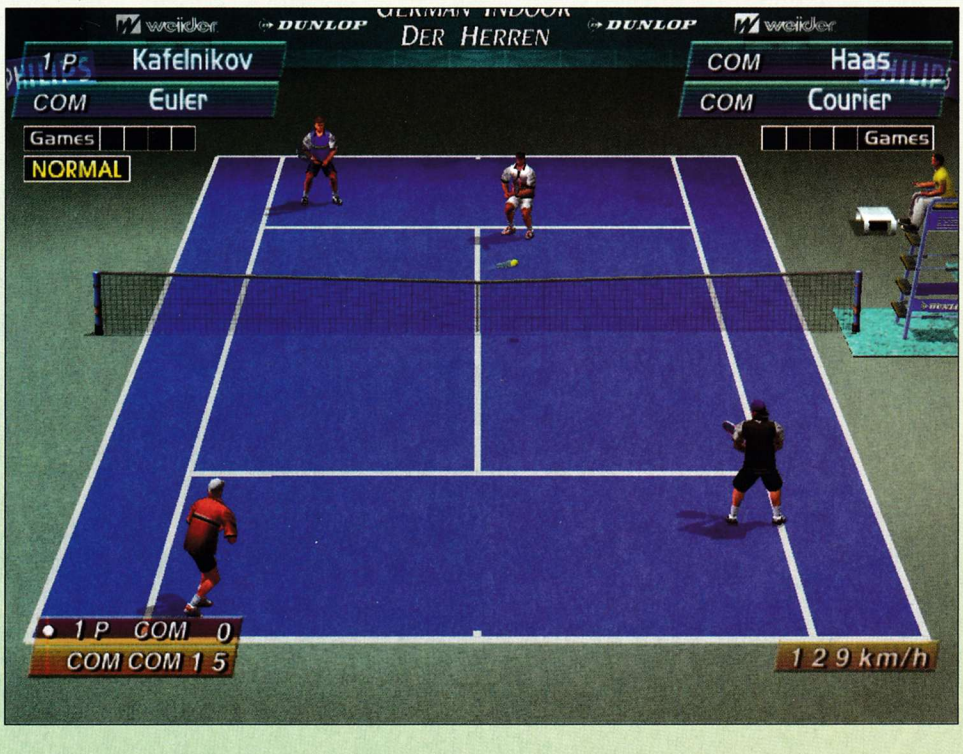
системни изисквания
P 450 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

нировъчни зали, където не е нужно да си професионалист, за да изкараш малко лесни мангизи. Начинът, по който става това, е интересен и разнообразен. Колкото повече играете, толкова по-нови упражнения излизат на ваше разположение. Например в някои от тях трябва да се опитате да вкарвате топката в неща, които поне според мен представляват огромни консервени кутии или пък да целите мишена, която ви дава определен брой точки. Ако се справите успешно с дадена тренировка, ще спечелите доста пари, но ако се провалите, ще заплатите за своята некадърност. След като припечелите кинти и от тренинга, ще се наложи да си купите съотборник, с който да се изправите срещу други двама професионални тенисисти. Те си седят и ви чакат в добре нарисуваното стадионче, мъдрещо се върху земното кълбо (всъщност това е нещо като карта, от която избирате къде и с кого да играете). Съвсем естествено уменията на противниците ви ще нарастват правопропорционално на успехите ви.

Arcade е вторият вид игра. В него в продължение на пет кръга се борите за световната купа. След първите четири малки изяви съответно следва и големият финал. Нивото на трудност се регулира, така че и начинаещите да не изпитват особени трудности.

Какво още ви очаква?

Нека споменем и третия начин на игра, в който можете да вземете участие. Това е Exhibition. Винаги съм се чудел защо слагат подобни неща в игрите. Да ви кажа честно, все още не мога да си отговоря. Тук (както и при другите) избирате дали ще играете сам или по двойки, след което се спирате над играч и се изправяте срещу компютърно симулирания противник. Единственото, което го отличава от останалите типове, е, че в него можете да избирате сами правилата, по които ще протича мачът. Но и това не е толкова малко, защото можете спокойно да се поупражните и да подобрите стила си.



Ако измислените противници вземат, че ви писнат, тогава можете да направите няколко игри в мултиплейър срещу истински и по всяка вероятност по-интелигентни опоненти.

Перфектно изпипаните зали, плавните движения на играчите, примесени с красивите кортови настилки, правят това забавление неповторимо. Ако се загледате по-внимателно, по някое време може да станете свидетели дори и на сенките, които реещите се облаци оставят над игрищата. Трябва да призная, че единственото нещо, което малко ме разочарова, бе звукът, който не представлява кой знае какво и дори на моменти е дразнещ. Единственият плюс в това отношение е, че в различните държави, коментаторите говорят на съответния език.

Като за финал ще ви кажа, че съм виждал наистина много тенис симулатори, но този ми разби всички представи, изградени досега. Той си е една малка революция. Тенисът заслужава вашето внимание и горещо ви препоръчам да си го купите и поне за малко да го разцъкате.

Няма да останете разочаровани – гарантирам ви.

Асен Георгиев

За джуджетата и брадите...

Diggles

The Myth of Fenris

Трудно е да бъдеш бог. Безкрайните безумия на смъртните и идиотските прищевки на себеподобните могат да изкарат от равновесие и най-възвишеното създание. Стресът е с положителност уникален. И тъй като смъртта е един вид изключена, единственото нещо, за което може да се погрижи всеки бог, е временно закърпване на духовния си мир. Митологията е изпъстрена с подобни примери – къде кървави, къде до безкрайност смахнати. Един от тях, макар и силно променен, лежи в основата на настоящата стратегия, носеща името Diggles.

Митът

Бог Один си взима любимец – кученце на име Фенрис. Милият шаро е едно от най-ужасяващите създания във всемира, но това не пречи на безкрайната любов на северно-европейския Зевс. Картината е идилична, докато един ден богът не изгубва четирикракия си приятел в дълбините на света.

Делата на Великия са безбройни и той решава да възложи издирването на любимеца си на племето на джуджетата. Както си му е редът, има награда, която в случая се оказва гъсто лицево окосмяване. Колкото и комично да прозвучи, джуджетата в играта имат единични рехави косъмчета, подобно на някой индианец. Единственото им и най-ценно желание е да се сдобият с бради, като викингските. И в случая предложението на Один им идва като манна небесна. Търсенето на Фенрис започва. Последващото действие начева от повърхността и продължава с безкрайно дълбаене към центъра на Земята. Освен в намирането на божието кученце джуджетата се заемат и с издълбаването на парчетата от неговата скъсана каишка. Въпросната е старинно произведение, състоящо се от шест пръстена. Укротяването на животното е възможно единствено с тяхна помощ.

Джуджета

Diggles бъка от джуджета с най-различна външност и пол. Нацията на нисичките типове се състои от няколко клана. В основната част на играта се гейми само с един. Името му е Wiggle. Всички останали са достъпни в единичните странични мисии. Разликите между групичките са основно във външния им вид. В това отношение най-забавният клан е Voodoo. Джуджетата от вида са класически раста единици с безкрайна любов към ароматните треви. Друг вид влечение, каквото проявяват не само "пушачите", но и всички представители на кланове, е към същества от определен пол. Diggles е от малкото стратегии, в които единиците могат да съжителстват, като междувременно попълват и бройките в популацията.

Новородените джуджета не могат да се използват направо. Изисква се време преди мъниците да "пораснат" и да се превърнат в пълноценни воини. Възрастните имат няколко основни показателя: живот, настроение, глад и т.н. Страничните индикации са свързани с уменията на дребосъците. Способностите на единиците опират до източни бойни изкуства, владеенето на разнообразни оръжия и предмети. В началото на играта младите джуджета разполагат с по нула точки в графите за допълнените умения. За радост на публиката опитът се трупа бързо както

RTS

графика	★★★★★½
звук	★★★★★
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
Strategy First / Innonics
http://wiggles.innonics.net/en/home

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

с битки в реалния живот, така и с четенето на книги, които се срещат на най-разнообразни и неочаквани места. Джуджетата имат работно време, което може да бъде настройвано. Дългите трудови дни уморяват тялото и душата. Когато са в почивка, мъниците не вършат нищо, а се опитват да се забавляват пълноценно. Когато са активни обаче, те веднага се заемат с определена работа. Ако такава не им бъде възложена, те не остават на място, а гледат да се присъединят към някоя от вече начетатите от другите дейности.

RTS

Diggles е класическа стратегия в реално време. Играта си има ресурси, сгради и единици, които могат да бъдат поставяни под контрола на геймъра. Повечето мисии са свързани с изпълнението на някаква малка задача. Линейното развитие е всичко, което може да се каже за историята. Все пак за разлика от повечето си стратегически събратя основната цел не е безкрайното натрупване на ресурси и създаването на непобедими легиони. В Diggles има бой, но грандиозни баталии от рода "полк джуджета нападa вражеския стан" липсват.

Огнище

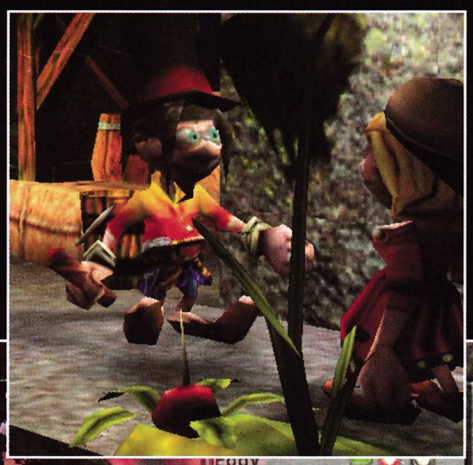
Обществото, на чиито плещи се крепи цялото действие, напомня на праисторическите човешки стада. В основата на всичко стои огнището. Топлото и светло място е централната точка, от която започва развитието. Всички основни елементи от рода на сгради и изследвания се осъществяват в примитивната камина. Горивото, с което се захранва развитието, е разнообразно и е с елементи от рода на гъби, камъни и хамстери.

Да те убия или да те... убия

Играта бъка от неща, които могат да бъдат затривани. Има месоядни растения, гигантски плъхове (приличат адски на магаренцето Йори), тролове и т.н. Милите малки джуджета са доста агресивни създания. При подходящо съотношение на силите управляемите единици са силно смъртоносни. На различни места из картите се срещат най-разнообразни опасни артефакти от рода на бухалки, брадви, прашки и мечове. Използването на някои от тях изисква определено количество опит. Ако такива се поставят в инвентара на неопитно джудже, променят цвета си в червено.

1, 2, 3D?!

Графиката на играта е напълно триизмерна, поне по отношение на подвижните си части и малките странични детайли. Единственото по-странно нещо се наблюдава при картите. В общи линии отново има три `оси, но тази за хоризонталната дълбочина е силно редуцирана. Усещането е, че действието се развива в гигантска и силно сплескана мравчена ферма. При това разкрасена до неузнаваемост. Противно на очакванията за еднообразие в картинките, графиката на играта е пълна с множество различни елементи, дори и при класически скучните фонове. Допълнително фактът, че действието се развива на километри от повърхността, не пречи повечето от местата да са ярко осветени от фосфоресцираща материя с неизвестен произход. Единственото дразнещо нещо в цялата картинка са отделните моменти, в които играта спира и пуска части с определен диалог.



Джуджетата са дървени в общуването си. Говорят с големи паузи, които могат да изнервят и най-мирните и неподатливи играчи. Самият звук, който излиза при номера, не е кой знае колко впечатляващ. От колонките се излива малък кошмар. Хората, четящи репликите, сричат в буквалния смисъл на думата. Но аудиоизпълнението на играта оправя ефектите и музиката. Дрънчения от всякакъв вид са забавни и компенсират слабоватия дублаж.

Сергей Ганчев

Tom Clancy's GHOST RECON DESERT SIEGE

Пореден добър mission pack, който отговаря на високите ви очаквания!

Заглавията на Том Кланси и Red Storm Interactive определено се превърнаха в хитове сред феновете на тактическите шутъри. Дойде обаче и моментът, в който те пуснаха нещо по-достъпно за редовите геймъри от сравнително сложната серия Rainbow Six. Игрите по темата отблъскваха много играчи с досадното определяне на стратегиите преди всяка мисия и затова така и не получиха нужната популярност.

Ghost Recon всъщност е еволюиралият наследник на Rainbow Six. Ако добавя, че това е тактическият шутър за по-масовата публика, мисля, че няма да сбъркам. Геймката предлагаше доста добра графика и звук, примесени с лесно усвоим геймплей. Ето че два месеца след излизането му се появява и mission pack, който предлага доволно количество новости.

Историята му е горе-долу следната:

Годината е 2009-та,

а мястото Източна Африка. 60-годишните конфликти в Етиопия се превръщат в проблеми и за малката ѝ съседка Еритрея. Окупирани са най-важните търговски пътища през Червено море, а елитните части на Американската армия – Ghosts, са изпратени да охраняват водите около Еритрея. В разгара на конфликта Ghost-овете биват отблъснати и са принудени да навлязат във вътрешността на Етиопия, където са въвлечени в една от най-жестоките войни!

Новостите в този mission pack са доста, като за повечето ще разберете едва при отборната игра. Тези, които засягат цялостния геймлей, определено са по-малко, но са достатъчно съществени. AI-то на противниците, а и на вашите съекипници, е подобрено, като вече едва ли ще имате повод да негодувате от малоумни изцепки. Всички гадове действат адски оригинално, правят ви засади, заобикалят ви и т.н. Хората от взвода вивече не се излагат на противниковия обстрел, а тихичко си кретат зад гърба ви и очакват удобен момент да се разгърнат интелигентно!

По целта си новите осем сингълплейър мисии са подобни на старите. Отново ще ви се наложи да очиствате вражески лагери, прекарвате конвои из опасни местности и т.н. В Desert Siege има нови скинове на враговете, които отново са нарисувани перфектно и доста реалистично. Вече има доста негри, което е нормално за региона около Етиопия. Откритите пространства и сградите по нивата са моделирани подетайлно от преди.

Мултиплейърът в играта е коренно изменен. Добавени са

нови типове отборни игри,

като Siege и Domination, които позволяват да пазите или нападате избрани от вас територии. Ако играете мрежова игра, ще имате на разположение 9 нови оръжия. Вече ще можете да поваляте враговете си с полуавтоматичната пушка Bizon, снайпера M98 и страховития автомат M-60.

Според мен Desert Siege е пример за това как трябва да се изготвя сполучлив mission pack. Големият брой нови оръжия за мултиплейър, както и новите типове игра, правят от това допълнение доста добра геймка за мрежа. Осемте нови мисии за сингълплей пък са пример за това как трябва да се изготвят допълнителни солови задачи. Те са малко по-дълги и по-трудни от тези в оригиналния Ghost Recon и затова са истинско предизвикателство, особено на последното ниво на сложност.

Горещо препоръчвам този mission pack на всеки фен на тактическите шутъри, а за привържениците на Ghost Recon смятам, че обясненията са излишни. Всеки би могъл да прекара с кеф поне 2-3 часа пред PC-то с тази игра и да се насладе на реализма и доброто ѝ изпълнение.

Орлин Широв

TACTICAL SHOOTER

графика	★★★★★☆
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
Red Storm Entertainment / Ubi Soft
www.ghostrecon.com/desertsiege.php

системни изисквания
P 400 MHz, 128 MB RAM, WinAll, 3D Card

CDV ни изненадаха приятно преди излизането на Sudden Strike 2!

Има много стратегии в реално време, посветени на Втората световна война. Макар и доста изтъркана, тази тема има какво още да ни предложи, особено ако играта е на майстори от ранга на CDV. За жалост обаче WC не можа да надмине предишния им голям хит – Sudden Strike. Но да видим какво ни предлага WarCommander.

След многообещаващото интро се появява интерфейс, който силно напомня за Sudden Strike. Насочваме се към кампанията и там откриваме, че действието в геймката засяга само американското участие във Втората световна война и по-точно десанта в Нормандия. Кампанията е разделена на две части като крайната ви цел е бавно, преминавайки през Франция, да стигнете до Германия. За тази ваша благородна цел са ви предоставени различни единици. Сигурно някой ще си каже, че само с пехота е тъпо, но това не е така. По-нататък в мисиите ще можете да командвате и танкове (само Шерман за жалост).

Пехотни диверсификации

Разполагате с обикновени кашици, разузнавачи, картечари, тежки картечари, снайперисти, инженери, специалисти по експлозивите, гренадири, войници с огнемети, радисти. Всяка единица е ценна, трупа опит и има предназначение в играта. Например има мисии, в които без снайпер или радист няма как да достигнете до краен успех. Но може би най-интересната част в играта е строенето на база. За разлика от другите тактически RTS-и във WC можете да строите чрез инженера. На разположение имате не само прости заграждения и отбранителни кули, но и сериозни сгради като команден център, трейнинг камп или склад за амуниции. Гадното обаче е, че разполагате само с една или най-много две от тези постройки на мисия, а ако бъдат унищожени, вече не могат да се изградят (това не важи за отбранителните постройки).

"Малко" недостатъци

Като за начало да поговорим за безумната трудност на играта. Дори на easy WC не е шега работа – една мисия отнема минимум 40 минути, като не броим преиграванията. Но това не е единственият проблем. Както и във всяка стратегия, разузнаването е важна част от геймплея, но в творението на Independent Arts Software (разработчиците на War-Commander) то осезаемо липсва. Ако някой от вашите терминатори реши, че не му се ходи никъде, с мъка ще го накарате да се помръдне.

Графиката е детайлна, всяко нещо е добре нарисувано и създава достатъчно автентична атмосфера, но само на висока резолюция (над 800x600). А ако нямате такава възможност, ще се "насладите" на взривове от пиксели и човечета тип "програмистите пак са сънували кошмари". Музика почти липсва, а любимата фраза на кашиците ви е "I need a medic" (естествено, ако ги използвате според упътването – за да разчистите път за танка...).

War Commander оставя доста противоречиви впечатления. Обичайното високо ниво на трудност, комбинирано с качествената, но вече поизтъркана история, за пореден път доказват, че заглавията на CDV са насочени преди всичко към хардкор аудиторията. Добра разтуха, докато чакате Sudden Strike 2, нали?

Христо Танушев

TACTICAL RTS

графика	★★★★☆☆
звук	★★★★☆☆
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★½☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Independent Arts software / CDV
http://www.warcommander.de

системни изисквания
P 450,128 MB RAM,16 MB Video, Win/All

МИКРОФОН И МИШКА®

Благоевград - 96.9
Бургас - 99.9
Варна - 97.3
Велико Търново
и София - 96.7
Пловдив - 93.4
Русе 99.0

Най-доброто начало на съботния ден! :)

Компютърна приказка, яка музика, добро настроение...
Събота, 12-15 ч. ☎ 91091; www.micmouse.net;
micmouse@ mail.bg; 58961726, nick MicMouse.

Заповядай в КЛУБА! Освен компютри, игри и интернет по оптика, чакат те любезен персонал, офис-услуги и обучение, а навън дълги дървени маси! Идеален за чат и IRC срещи! :)
В подлеза на бул. „България" и бул. „Димитър Несторов".

РОК РАДИО ТАКТРА 96.7 - ЕДИНСТВЕНОТО В БЪЛГАРИЯ -

НОВО! НОВО! НОВО!

БЕЗПЛАТНА ДОСТАВКА
от СИТИ ЕКСПРЕС
тел.: 9 12 12
Поръчайте от дома или офиса!

ИНТЕРНЕТ КАРТИ:
20 ч. - 8 лв.
40 ч. - 15 лв.
100 ч. - 35 лв.
неограничен достъп - 25 лв.

InterBGcom
Интернет доставчик
www.interbgc.com

PC MANIA

it's now safe
to logon to the network

свободни компютри за Интернет, превъзходна връзка, 90 ст/час
приятна обстановка в залата на PC Mania
бул. Скобелев 40, тел: 51 36 08

КЛУБОВЕТЕ, КОИТО ИЗПОЛЗВАТ ВИСОКОСКОРОСТНА ВРЪЗКА В МРЕЖАТА HEADOFF DIRECT!

Headoff Direct!

Високоскоростната мрежа от гейм клубове в София
начинът да усетите Net-а във Вашия клуб!
- Интернет
- Връзка между клубовете
- Сървъри за игра
- Двумегабитова цифрова връзка по наета линия
http://direct.headoff.com

: Headoff Gaming Club :
: PC Mania Club :
: Cyber Zone : Axel :
: Allien's club : Spider Net :
: Маската Z : The X-Files :
: Южен кръст : Diablo :
: Оникс : Club 117 : Flash :
: Nightmare : Avatar :
: Club WWW : CyberZone :
: Shadow : Sacrifice :
: Virtus : Club @ : Кобо :
: Maniac : Power Play :
: Gamestation : Dream :
: Browser : Jeronimo :
: Zen : Club 523 : Топ Груп :
: CyberNet (Младост) :
: VIP Zone : Home : Blade :
: CyberNet (Лозенец) :
: Лабиринта : Играчи в игра :
: Next Level : Future :
: Club 35 : The Arena :
: Counter-Strike : Premiere :
: Микрофон и мишка :

В този брой за пръв път включваме няколко кратки ревюта на игри за Game Boy Advance, тъй като, макар и неуверено, новата играчка на Nintendo вече "проходи" и на родна територия. Въпреки че българското бъдеще на Nintendo Game Cube е далеч по-мъгляво, и занапред ще продължаваме да ви държим в течение за някои от най-интересните заглавия за тази платформа.

Ивелин Иванов

СИСТЕМА ЗА ОЦЕНЯВАНЕ

100% — **90% – 100%** Бинго! Игра, която ще остане в историята на гейминга.

90% — **80% – 90%** Потенциален хит.

80% — **70% – 80%** Солидна игра, доста над средното ниво.

70% — **60% – 70%** Не е зле, но не блести с нищо особено.

60% — **40% – 60%** Можеше и по-добре. Язък за барута!

40% — **20% – 40%** Можеше и по-зле, но нима това е оправдание?

20% — **0% – 20%** Тази игра убива мозъчни клетки! Играйте на своя отговорност

КРАТКИ НОВИНИ

НОВО!

Официално бе анонсирано подзаглавието на новия Tomb Raider, който до момента беше известен просто като "TR: Next Generation". От Core Design твърдят, че този път наистина става въпрос за изцяло обновена игра. Засега планираните платформи са PC и PlayStation2, а обявената дата на предвидената премиера е 17-ти ноември тази година. Ето и някои от първите официално публикувани скрийншотове.

ОЧАКВАЙТЕ СКОРО

Capcom обявиха, че Onimusha 2: Samurai's Destiny ще се появи в Щатите през август тази година. Играта вече е излязла на японския пазар и първоначалните продажби са доста обнадеждаващи. Onimusha 2, с изцяло нов герой, ще включва по-богата система на битките и нови възможности за взаимодействие с героите. Европейската премиера е планувана за есента на 2002-ра.

В БЪДЕЩЕ ВРЕМЕ

Sony обявиха плановете си за разработка на PlayStation2 версия на една от най-популярните PC онлайн RPG игри в момента — EverQuest. Историята на EverQuest Online Adventures (както ще се казва PS2 версията) се развива 500 години преди тази на оригиналното PC заглавие. В новата игра ще има 13 различни класа герои, 9 различни града и осем типа терен, а нейният он-лайн свят ще обхваща 360 квадратни мили. Sony обещават, че EverQuest Online Adventures ще се играе безпроблемно с помощта на 56K модем. Очаква се тя да стартира през лятото на 2003 година.

УСПЕХ

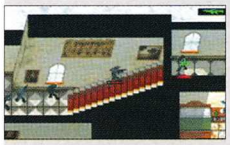
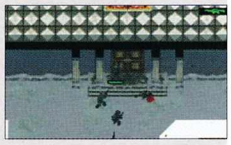
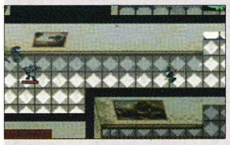
Sega of America обявиха официално, че в първата седмица след премиерата си Virtua Fighter 4 е най-добре продаващото се PlayStation2 заглавие в Щатите. Играта се очаква в Европа през следващия месец.

Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear

Създател: **UBI SOFT**
Издател: **UBI SOFT**
Жанр: **TACTICAL ACTION**
Мултиплейър: **ДА**
(до 4 участници на отделни конзоли)

89%

Преди всичко е добре да знаете, че този път не става въпрос за директен порт на оригиналното PC заглавие като при Advance версията на Doom или Duke Nukem да речем. GBA Rogue Spear е абсолютно самостоятелна игра, съобразена с предимствата и недостатъците на GBA.

Запазена е единствено базовата идея на поредицата, като отново ще застанете начело на екип от командоси (в случая до четирима на брой) от свръхсекретното антитерористично подразделение Rogue Spear. Вашата мисия — да "екстерминирате" всевъзможна терористична паплач и, разбира се, да спасявате заложници. В по-късните мисии ще трябва да изпълнявате и по-сложни задачи като обезвреждането на бомби и свалянето на информация от компютри, но като цяло всичко се върти около двете споменати по-горе задачи. За ваше добро ще ви предупредя още да не бързате да преценявате играта по първите няколко игрални екрана, които видите. Графиката на Rogue Spear едва ли ще ви впечатли с детайлност или бог знае какви екстри. За сметка на това самият геймплей (особено след като усвоите иначе доста удобното управление) е невероятно увлекателен и изпълнен с напрежение. Специална похвала заслужават и звуковите ефекти, които са наистина космически за стандартите на този формат.

Колкото до мултиплейъра, самият факт, че GBA Rogue Spear поддържа едновременна игра на до четири отделни конзоли, вече заслужава бурни адмирации. Предвидени са дори два различни режима — кооперативен и "всеки срещу всеки".

Горещо ви препоръчвам това заглавие!

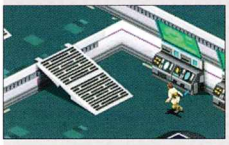
Star Wars: Jedi Power Battles

Създател: **HOTGEN STUDIOS**
Издател: **THQ**
Жанр: **ACTION**
Мултиплейър: **НЕ**

68%

Поредният опит да се изцеди някой и друг грешен долар от вселената на Star Wars?! Принципно – да. Макар че, както напоследък свикнахме да си казваме за Star Wars игрите, можеше да е и по-зле.

GBA версията на Star Wars: Jedi Power Battles е почти точно копие на PS-играта със същото заглавие, излязла преди повече от година. На ваше разположение са трима видни джедаи (с един по-малко от PSX версията) — Оби Уан, неговият учител Куай-Гон Джин и чернокожият Мейс Уинду. А да, след преминаването на десетото, последно ниво на играта ще можете да се пробвате и с всеобщия любимец Дарт Мол.



С кого да е от тримата вие ще трябва да преминете през серия от премеждия, пръснати все из добре познати места от Епизод 1. Освен "стандартния" лъчев меч ще можете да използвате и уникални за всеки от основните персонажи джедайски сили.. Проблемът е единствено, че задачата ви в 95% от случаите ще е все една и съща — да разчистите определено ниво от не особено разнообразните си противници. Останалите пет процента са свързани с малко скачане (толкова досадно, колкото и в PS версията) и дуела с Дарт Мол.

Графиката е на прилично, макар и не изумително ниво с едно единствено изключение. Като много други двумерни игри, където изометрията се използва, за да се създаде илюзията за дълбочина, и Jedi Power Battles страда от същия досаден проблем — за да се движите напред или назад (или пък наляво или надясно), трябва да задържите два клавиша, тъй като всъщност се движите по диагонал заради гледната точка.

Не е зле, но далеч не си струва да се изиграе на всяка цена.

Crash Bandicoot XS

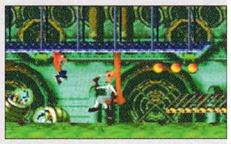
Създател: **VICARIOUS VISIONS**
Издател: **VIVENDI UNIVERSAL**
Жанр: **JUMP'N'RUN**
Мултиплейър: **НЕ**

75%

Едва ли сте пропуснали факта, че създателите на поредицата Naughty Dog вече не правят, а няма да правят и за в бъдеще Crash игри. Просто се оказа, че Universal имат пълните права върху персонажите, а за тях като издател е по-изгодно (по някаква си там издателска причина) да сменят компанията-създател.

Ако вече сте чели ревюто за Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex за PS2, това значително ще облекчи задачата ми. Просто защото за GBA дебюта на Crash Bandicoot може да се каже кажи-речи същото — не е зле, но това ли е всичко?! В Crash Bandicoot XS няма повечето от нещата, които познавате и обичате — скачане, бягане, разбиване на сандъци и ... нищо повече. Авторите на играта не са направили и най-малкия опит да експериментират с геймплея.

Голяма част от познатите ви от PS-заглавията елементи ще срещнете и тук — "торнадо" атаката



на Краш, ябълките, кристалите, сандъците с TNT и т.н. Повечето от звуците също са пренесени доста успешно в порта, което принципно е добра идея. Запазили са се и псевдо-3D нивата, в които Краш, както обикновено, трябва да избяга от някой по-голям звяр, като се опитва да се справи с препятствията и да събере всички бонуси. Погледът е сменен с характерната за жанра "гледна точка отстрани", като резултатът е съвсем приличен. Колкото до самата графика, с прискърбие трябва да заявя, че очаквах нещо далеч по-добро. Макар да не е точно трагична, тя определено дори не се доближава до качеството на хитове от същия жанр като Rayman Advance или Super Mario Advance.

Приличен, но твърде посредствен първи опит за Crash Bandicoot в GBA-вид.

Godai Elemental Force

Създател: **3DO**
Издател: **3DO**
Жанр: **ACTION**

25%

Направо не е за вярване как в една и съща игра могат да делят мегдан такива страхотни попадения от една страна и такива колосални издънки от друга.

Godai разказва историята на младия нинджа Хиро, който трябва да открие истината за своето минало и да овладее петте основни стихии — земя, вятър, вода, огън и бездна. Както вече се досещате, отмъщението също ще играе ключова роля в тази история, като главният герой ще трябва да докаже, че е истинският наследник на прочут благороднически род.

Дотук добре, даже чудесно. Обложката също обещава стилен и интригуващ продукт. Началната анимация подклажда допълнително нетърпението ви да подхванете самата геймка. И ето ви — вече поели ролята на Хиро — сред прекрасно изглеждащо открито ниво. Нашият млад нинджа изглежда доста прилично, а в далечината вече се задава противник. Супер! Хуквате към първата си жертва и в мига, в който сте достатъчно наблизо, започвате отчаяно да натискате един по един бутоните на джойпада, за да разбе-

рете с кой от тях — мамка му! — се рита. Или пък удря... М-не! Хиро прави всевъзможни странни пируети, но не ще и не ще да ритне като мъж или поне да врътне един шамар. Обяснението е сравнително лесно. Просто Godai е поредният свръхамбициозен проект, чийто създатели са си поставили за цел да променят завинаги представите ни за екшън игрите. Проблемът е, че някъде по пътя им е убягнала нишката на собствената им "гениална" идея.

Доста добре изглеждаща игра, която обаче... не може да се играе!

Dragon Rage

Създател: **3DO**
Издател: **3DO**
Жанр: **ACTION**

18%

Може би сте успели да хвърлите един поглед на превюто за Drakkan: The Gates of the Ancients. Там споменах, че въздушните битки с дракони са голям купон. Което си е самата истина. Но да направиш цяла игра от това?!

Добре дошли в света на орките и драконите. В нашия случай орките са злите поробители, а драконите страдат под тяхното иго. Почти като в роман на Иван Вазов. И както често става с поробените, все се намира по някой, който да ревне: "Е, писна ми!". Тук това е драконът Кael Синдар, който още в уводната анимация се измъква от нещо като оркска кланица за... дракони. Следва кратко обучаващо ниво, в което поемате управлението на дракона с гледна точка от трето лице.

Първите две неща, които най-вероятно ще ви направят впечатление, са — *а)* доста сносните анимации на самия дракон и нелошото управление; и *б)* рядко грозната заобикаляща следа. Уви, с напредването на нивата добрите впечатления постепенно избледняват, а лошите се затвърждават. Колкото и забавно да е летенето с дракон и обсипването на орки с огън и жупел, рано или късно писва ужасно. Както от грозните и нискодетайлни фонове, така и от доста монотонния и еднообразен геймплей. И дори "32-те различни драконови атаки" и "40-те уникални противници", обявени гордо на обложката на играта, не могат да променят това.

Единственото оправдание за съществуването на играта е два пъти по-ниската ѝ цена.

Dynasty Warriors 3

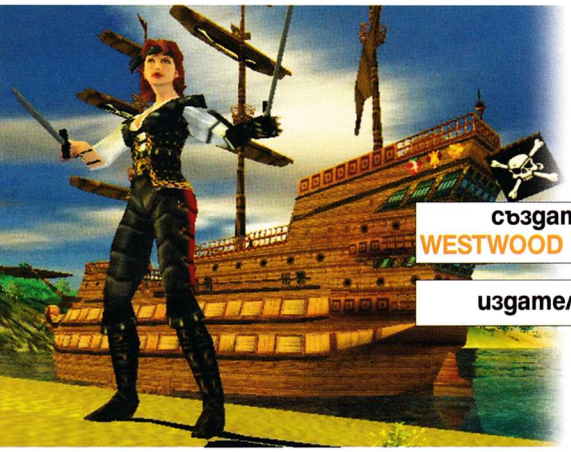
Създател: **KOEI**
Издател: **THQ**
Жанр: **ACTION BEAT 'EM UP**

82%

Dynasty Warriors 2 беше едно от добре приетите стартови заглавия за PlayStation2. Междувременно обаче и други се научиха как се правят красиво изглеждащи игри за новата конзола и продължението на поредицата се появи сред доста по-сурова конкуренция. Странното е, че никой така и не опита да изкопира идеята на Koei, която макар и не свръхоригинална, все пак е приличен опит да се разширят рамките на beat 'em up жанра.

За онези, които никога не са играли Dynasty Warriors, става въпрос за почти класическа "тупалка" с тази разлика, че вече за арени служат цели бойни полета, а противниците ви са десетки на брой. На ваша страна също се сражават бойци, но те са по-скоро "пушечно месо". Ако ви е замирисало на стратегия, бързам да уточня, че няма нищо такова. Просто трябва да се движите пълноценно по целия терен и да не спирате да налагате своите врагове, докато и последният от тях не бъде проснат в прахта. Единственият по-сериозен стратегически елемент идва от факта, че можете да подавате няколко елементарни команди на своите "подразделения". Графиката е видимо подобрена в сравнение с последното издание, добавени са герои, а новите комбота вече са с двойно повече последователни удари. Сред по-козметичните промени може да се спомене и дебютът на слонове на бойните полета.

Без да е истински скок в поредицата, определено има с какво да зарадва феновете.



Pirates
THE LEGEND OF BLACK KAT

създател WESTWOOD STUDIOS

издател EA

В същност това е все същата игра, кръстена до неотдавна Pirates of the Scull Cov e. По неведоми причини EA и Westwood решиха да сменят заглавието ѝ кажи-речи в последния момент с малко по-претенциозното, но също така не особено открояващо се "The Legend of Black Kat".

Тя разказва, в духа на класическите пиратски романи, историята на губернаторската щерка Катарина Де Леон, или просто Кат, твърдо решена да отмъсти за смъртта на своя баща. Не очаквайте засукана интрига, тъй като геймплеят ще се върти предимно около екшъна, като приключенската част ще се изчерпва с пътуването с кораб и намирането на съкровища. А това, както изглежда, няма да е кой знае какво предизвикателство. Екшънът в играта ще бъде разделен на две основни части — битки по суша в типичен Tomb Raider или по-скоро Drakkan стил и битки по море, където заедно с главната героиня ще управлявате целия кораб, отново с гледна точка от трето лице. Изглежда, че разнообразието на "наземните" нива ще се изчерпва с непрекъснатите битки с пълчища от противници (пирати, чудовища и дори някои неживи твари) в духа на добрия стар аркейд-екшън. Освен с класическата пиратска сабя Кат ще разполага и с приличен арсенал, включващ някои по-екзотични добавки, като например метателни ножове и гранати. Колкото до самата система за ръкопашен бой, тя ще бъде максимално (макар и не прекалено) опростена, като пиратската Лара Крофт ще може да изпълнява сравнително лесно комбота, някои от които с до пет последователни удара.

Естествено, една пиратска история не би струвала и пукнат грош без купища спечелена плячка. Освен чрез скъпоценностите, придобити в честна битка от победените противници, Кат ще трупа богатства и като открива заровени съкровища. Жалко само, че, както вече намекнах, от "имàнетата" в играта ще бъде смъкнат целият мистериозен ореол, като те ще играят ролята на най-обикновени бонуси. И все пак, за да се добере до златото и диамантите, Катарина ще трябва все пак първо да се потруди, като открие съответните ключове.

Не по-малко увлекателни ще бъдат и споменатите по-горе морски битки, които ще имат второстепенна роля в геймплея на The Legend of Black Kat. Управлението на пиратския кораб на Кат ще бъде изключително опростено, като и дума не може да става за някакъв елемент на реална симулация. Тръпката по-скоро ще се състои в правилния стратегически подход към различните противници. Играта ще разполага със сравнително богат набор от кораби — от дребни търговски шхуни, които можете да потопите за броени секунди, до истински галеони със смъртоносна огнева мощ. Вашият собствен кораб също ще търпи подобрения и ще може да бъде ремонтиран, като за целта ще са ви необходими два основни ресурса — дърво за корпуса и брезент за платната. Между другото в The Legend of Black Kat е предвиден и мултиплейър, който ще включва единствено битките по море.

Предварителната версия на играта, която успях да видя преди повече от година, изглеждаше по-скоро прилично, отколкото зашеметяващо. И все пак трябва да отбележа, че дори на този етап светът на The Legend of Black Kat беше доста детайлен, изпълнен с живот и преди всичко внушителен като размери. Можем само да се надяваме, че оттогава нещата са се развили към по-добро. Очаквайте ревю още в следващия брой...

PlayStation 2

НЕОГРАНИЧЕН ДОСТЪП
19 лв.
BIA NET
http://www.bianet.net
София, ул. "Алабин" 16-20
телефони: 987 03 88, 987 19 90

PlayStation 2

SLED STORM

създател EA CANADA | издател EA BIG

Може би някои от вас си спомнят първия SledStorm за PlayStation. На времето (1999-та) играта беше приета доста топло както от феновете на PSX и екстремните спортове, така и от специализираната преса. Две прекрасни причини за продължение, най-вероятно са си казали EA. И защо не, още повече, че SledStorm чудесно се вписва в концепцията на новата EA марка — BIG!

В случай, че сте забравили, етикетът на "EA BIG!" вече носят цели три от най-успешните PS2 заглавия в сравнително кратката история на платформата — SSX, NBA Street и SSX Tricky. Идеята е проста и... гениална — практикувайте някои от най-шантавите спортове по още по-шантав начин! В рамките на възможностите на телевизора, разбира се. На думи звучи адски просто, но в действителност шансът да се "олееш" в подобна игра е гигантски. Затова и EA Canada заслужават здраво потупване по рамото за невероятния усет, с който са нацелили баланса между забавно и дразнещо нереалното.

Още след първите няколко минути, прекарани със SledStorm2, ти става ясно, че магията отново се е получила. Надпреварата с моторни шейни и без друго не е занимание за здравомислещи хора с планове за дълбока старост. Авторите са тръгнали от тази идея и са "напомпали" с убийствено чувство за мярка някои от най-забавните и едновременно с това най-смъртоносни елементи на това занимание за пълни откачалки. В SledStorm2 ще можете да яхнете шейни с наистина чудовищна мощност (които въпреки това се държат реалистично на пистата), да правите невъзможни според законите на физиката скокове и да се приземявате невредими (след като обаче хванете цаката на управлението), да трошите всичко на пътя си (табели, огради и дори цели постройки), и въобще да се забавлявате нечовешки.

Принципно геймплеят е подчинен на правилата на класическата виртуална надпревара. Разполагате с определен брой писти, моторни шейни и "пилоти", измежду които да направите своя избор. Една малка част от тях са достъпни в самото начало, а с напредването на играта ще "отключвате" все повече и повече от тях. Самите моторни шейни представляват различни вариации в компромиса между скорост и стабилност — едни са по-бързи и по-трудно управляеми, други са изключително маневрени, но пък с незадоволително ускорение и т.н. Всеки, който е играл поне един автомобилен рейсър, знае за какво говоря. Колкото до различните пилоти, тяхната идея е да се придаде на играта "по-личен" характер.

Истински шантавите неща (освен нереалната "физика") са няколко. Преди всичко в SledStorm2 не само можете, но и трябва да разбивате всичко чупливо, което ви се изпречи. Така постепенно изпълвате специалния "турбо" показалец, който след това ви дава шанса за сравнително кратки, но невероятно полезни "форсажи" на скоростта. Освен това, докато сте във въздуха, можете да изпълнявате всевъзможни трикове в духа на SSX или Mat Hoffman Pro BMX. Това ви осигурява допълнителни точки, особено важни в мултиплейъра да речем.

Мултиплейърът, уви, ще поддържа само до двама участници на разделен екран. Е, никой не е съвършен. Всъщност, трудно е да се прецени точно този режим "на сухо" и аз ви обещавам да го изпробвам до излизането на следващия брой, в който ще намерите и окончателната "присъда" за SledStorm2.

STAR WARS ROGUE LEADER

ROGUE SQUADRON II

издател LUCAS ARTS

създател FACTOR 5

Сред поредицата от разочароващи заглавия Lucas Arts като че ли отново са на път да реабилитират доброто си име. Поне като издател. След Jedi Knight 2: Jedi Outcast на ветераните Raven Rogue Leader: Rogue Squadron II е вторият продукт, който доказва, че там "където е текло, пак ще тече". Създателите на Rogue Leader отново не са случайни — немската дивелопър компания Factor 5. Именно от техните студия преди повече от три години се появи първият Rogue Squadron — игра, еднакво популярна както в своя Nintendo 64 оригинал, така и в конверсията за PC.

Един от основните козове на първата част несъмнено беше "верността с оригинала". Очевидно истински Star Wars фенове, Factor 5 си бяха направили труда да изровят купища детайли от културовата филмова трилогия и да ги комбинират с перфектно балансиран геймплей и впечатляваща графика. Споменавам всичко това, защото то в огромна степен важи и за Rogue Leader: Rogue Squadron II. Онези, които са имали шанса вече да опитат играта на живо, твърдят, че детайлността на някои от сцените в нея превъзхожда дори качеството на преработеното специално издание на сагата на Лукас.

Действието на Rogue Leader обхваща ключови моменти от първата трилогия — от атаката на първата Звезда на смъртта до битката за Ендор. Интересното е, че вместо да залагат изцяло на добре познати (и доста експлоатирани) моменти, Factor 5 са опитали да пресъздадат и абсолютно непознати епизоди като например евакуацията на въстаническата флотилия след битката на ледената планета Хот. Геймърите ще поемат ролята на Люк Скайуокър или тази на Уедж Антилес. Може би вече се досещате, че класическият X-Wing отново ще е в центъра на събитията. С него обаче съвсем не се изчерпва "флотът" на Rogue Leader. След корабите, които ще можете пришпорите, са A-Wing, Y-Wing и дори B-Wing. Естествено, какво би бил един Star Wars космически симулатор без легендарния "Хилядолетен сокол". Все още не е ясно каква точно мисия ще трябва да изпълните с него. Надявам се да не става въпрос за поредна атака над втората Звезда на смъртта, защото — поправете ме ако бъркам — но това май сме го виждали вече. Между другото, споменава се и мисия, в която ще трябва да управляваме един от летящите "автомобили" на Града в облаците от "Империята отвръща на удара".

И все пак, колкото и обещаващо да звучи всичко на приказки, скрийншотовете и кратките "филмчета" от играта говорят най-добре за това, което трябва да очакваме. Първият Rogue Squadron също имаше с какво да се похвали по линия на графиката, но този път Factor 5 определено са надминали себе си. Всеки, който има съмнения относно възможностите на Game Cube, би трябвало да види с очите си тази игра. Нещо повече — момчетата от Factor 5 са преровили тонове информация, запазени в студията на Индъстриъл Лайт енд Меджик, и на практика повечето от текстурите в играта са "свалени" директно от моделите, с които са снимани филмите. Същото важи и за звуковите ефекти на Rogue Leader, които отново са извлечени направо "от извора".

Накратко, очертава се поредната "документална" Star Wars игра, в най-добрия възможен смисъл, който може да се вложи в такова определение. Има само един мъ-ъ-ничък проблем — не знам дали някога ще успея да напиша ревю за нея. Просто защото Game Cube може така и да не посети нашите земи.

PlayStation Cheats

JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE

Golden Gun – Минете нивото Trouble In Paradise с ранг Gold.
Golden CH-6 – Минете нивото Precious Cargo Level с ранг Gold.
Lotus Esprit – Минете нивото Streets Of Bucharest с ранг Gold.
Rocket Manor multi-player Level – Минете нивото Trouble In Paradise Level с ранг Platinum и съберете всички изображения на агент 007.
Golden Gun в Multi-Player Mode – Минете нивото Precious Cargo Level с ранг Platinum и съберете всички изображения на агент 007.
Carrier guard skin в Multi-Player Mode – Минете нивото Evil Summit Level с ранг Platinum и съберете всички изображения на агент 007.
Stealth Bond skin 2 Multi-Player Mode – Минете нивото Dangerous Pursuit с ранг Platinum и съберете всички изображения на агент 007.
Guard skin в Multi-Player Mode – Минете нивото Cold Reception с ранг Platinum и съберете всички изображения на агент 007.
Alpine guard skin в Multi-Player Mode – Минете нивото Streets Of Bucharest с ранг Platinum и съберете всички изображения на агент 007.
Cyclops Oil guard skin в Multi-Player Mode – Минете нивото Poseidon с ранг Platinum и съберете всички изображения на агент 007.
Poseidon guard skin в Multi-Player Mode – Минете нивото Mediterranean Crisis с ранг Platinum и съберете всички изображения на агент 007.
Calypso gun в Multi-Player Mode – Минете нивото Fire And Water с ранг Platinum и съберете всички изображения на агент 007.
Full arsenal в Multi-Player Mode – Минете нивото Forbidden Depths с ранг Platinum и съберете всички изображения на агент 007.
Gravity boots в Multi-Player Mode – Минете нивото Bad Diplomacy с ранг Platinum и съберете всички изображения на агент 007.
Viper gun в Multi-Player Mode – Минете нивото Night Of The Jackal с ранг Platinum и съберете всички изображения на агент 007.
Rapid fire Power-Up – Минете нивото Fire And Water с ранг Gold.
Regenerative armor Power-Up – Минете нивото Mediterranean Crisis с ранг Gold.
Golden accuracy Power-Up – Минете нивото Bad Diplomacy с ранг Gold.
Golden clip Power-Up – Минете нивото Cold Reception с ранг Gold.
Golden grenade Power-Up – Минете нивото Night Of The Jackal с ранг Gold.
Golden bullet Power-Up – Минете нивото Poseidon с ранг Gold.
Golden armor Power-Up – Минете нивото Forbidden Depths с ранг Gold.
Endless Golden Gun ammo – Минете нивото Evil Summit с ранг Gold.
Endless car missiles – Минете нивото Dangerous Pursuit Level with a Gold.
Неуязвимост – В основното меню задръжте L1 и L2. Натиснете Г, Д, О, О, Д, Д, Д, Ля, О. Стартирайте отново играта. Когато сте в мисията, натиснете Start и задръжте Д + L2 + L1 и натиснете О, О, L1, К, К, О.

KING'S FIELD: THE ANCIENT CITY [GAMESHARK]

Activation code
0E3C7DF21853E59E
EE9E4BFEBCCB5F92
Maximum HP
CEBDBF1EBCA99E6A
CEBDBFD6BCA99E6A
Maximum MP
CEBDBFD2BCA99E6A
CEBDBF1ABCA99E6A
Quick Level Gain
DEBDBFCEC19E7B82
Maximum Physical
CEBDBF26BCA99B82
Maximum Magical
CEBDBF22BCA99B82
Злато
DEBDBFC2C19E7B82
Level 99
CEBDBFCABCA99BE6
Maximum Slash-Attack
CEBDBFDEBCA99E6A
Maximum Hit-Attack
CEBDBFD8BCA99E6A
Maximum Stab-Attack
CEBDBFDABCA99E6A
Maximum Fire-Attack
CEBDBFE4BCA99E6A
Maximum Earth-Attack
CEBDBFE6BCA99E6A
Maximum Wind-Attack
CEBDBFE0BCA99E6A
Maximum Water-Attack
CEBDBFE2BCA99E6A
Maximum Light-Attack
CEBDBFECBCA99E6A
Maximum Dark-Attack
CEBDBFEEBCA99E6A
Maximum Slash-Defense
CEBDBE8EBCA99E6A
Maximum Hit-Defense
CEBDBE88BCA99E6A
Maximum Stab-Defense
CEBDBE8ABCA99E6A
Maximum Fire-Defense
CEBDBE94BCA99E6A
Maximum Earth-Defense
CEBDBE96BCA99E6A
Maximum Wind-Defense
CEBDBE90BCA99E6A
Maximum Water-Defense
CEBDBE92BCA99E6A
Maximum Light-Defense
CEBDBE9CBCA99E6A
Maximum Dark-Defense
CEBDBE9EBCA99E6A
Endless HP
CEBDBEAABCA99E6A
Endless MP
CEBDBEB6BCA99E6A
Endless Air
CEBDBE42BCA99F83
Endless Physical Gauge
CEBDBEB2BCA9AE0B
Darkwood Club
DEA866C6BCA99B84
Dwarven Pickax
FEA866C0BCA99B84
Short Sword
FEA866C2BCA99B84
Fiery Sword
FEA866CDBCA99B84
Rapier
FEA866CCBCA99B84
Lethal Rapier
FEA866CEBCA99B84
Long Sword
FEA866C8BCA99B84
Earthbinder
FEA866CBBCA99B84
Knight Sword
FEA866D4BCA99B84
Holy Crest
FEA866D7BCA99B84
Frostbite
FEA866D6BCA99B84
Forest Carver
FEA866D1BCA99B84
Fire Carver
FEA866D0BCA99B84

MIXED NEWS

MICROSOFT

Айде стига с моя Майкрософт вече...

Microsoft пуснаха update за CD-recording софтуера си, който не се представи блестящо след официалното излизане в продажба на Windows XP.

Пачът, който се намира на адрес http://download.microsoft.com/ download/whistler/Patch/Q320174/WXP/EN-US/Q320174_WXP_SP1_x86_ENU .exe, ще реши проблеми като често засичаната невъзможност да бъдат прочетени с Win9x и разнообразни MP3 плейъри дисковете, записани под XP.

Докато Microsoft отделят време на любимото си занимание напоследък – чистене на бъгове от Windows, CodeWeavers пуснаха софтуер на име CrossOver Office (цена $54.95), с чиято помощ става възможно стартирането на Microsoft Office под Linux Desktop. За разлика от традиционния подход, при който се инсталира Windows и Wine емулатор за него, CodeWeavers предлагат по-добър и оптимизиран прийом, който, освен че решава един от най-наболелите проблеми на Desktop средите, опитващи да конкурират Windows, предоставя сравнима (а в някои случаи и по-добра) скорост при изпълняване на операции с MS Office. Codeweavers смятат да продължат издаването на софтуер, който постепенно да построи мост между двете операционни системи, гарантирайки по-конкурентни позиции за Linux дистрибуциите. (по Wired)

Windows Messenger

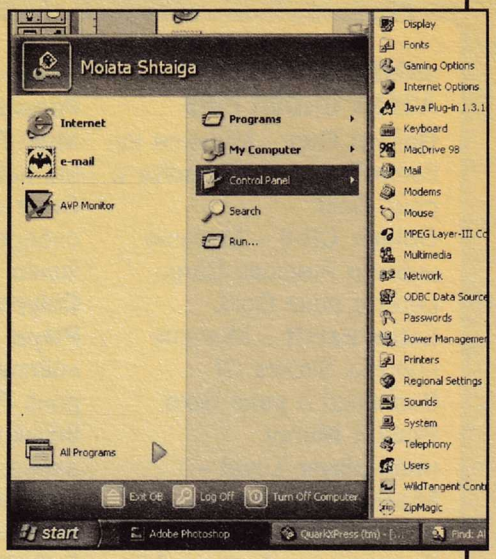
В случай, че отчаяно се опитвате да разкарате непотребния Microsoft Messenger, опитайте да промените в C:\WINDOWS\inf\sysoc.inf реда

msmsgs=msgrocm.dll,OcEntry, msmsgs.inf,hide,7

на

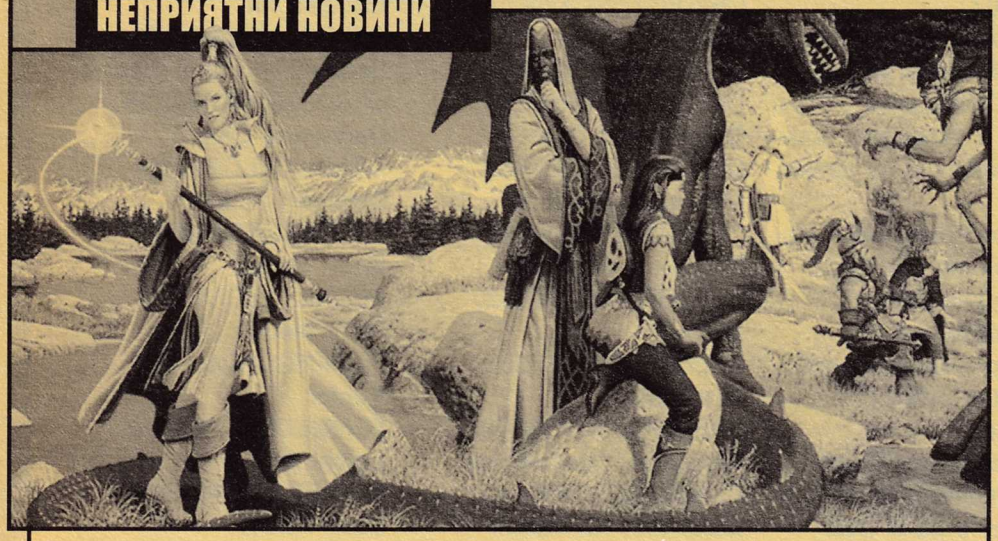
msmsgs=msgrocm.dll,OcEntry, msmsgs.inf,,7

Ще получите възможност да махнете досадната програма от Add/Remove в Control Panel.



Ако искаме start menu и taskbar като в WindwosXP без да изхвърляте все още доста по-стабилния Win2k, вземете XPBar 1.0 от http://www.stardock.com/files/xpbar102_pub.exe. Приложението представлява опростена версия на ObjectBar.

НЕПРИЯТНИ НОВИНИ



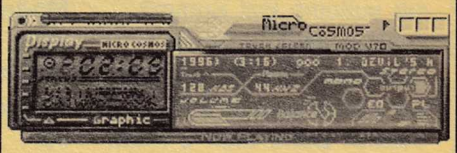
Когато става дума за наркотични пристрастявания, всеки геймър трябва да знае как да се опази от EverQuest манията.

Вече е доказано, че online играта, която приютява над 400 хиляди виртуални персонажи (всеки един от тях с реален собственик), причинява пристрастяване на психологическа основа, което както стана ясно неотдавна, може да бъде с фатален изход.

Шон Ули бил толкова запален по EverQuest, че забравяйки напълно реалния свят, прекарвал в света на играта по повече от 12 часа на ден.

Макар че 21-годишният вманиачен геймър имал тежка форма на депресия и шизоидно разстройство, пребиваването в света на EverQuest било до последния момент единственото му занимание преди да се самоубие. Майка му Елизабет Ули заведе дело срещу Sony Online Entertainment, защото според нея пристрастяващият ефект на EverQuest е засилил заболяването на Шон.

WINAMP



NullSoft разбуниха духовете, обявявайки, че след завършването на версия 3.0, популярния MP3 плейър WinAmp ще се разпространява в два варианта – напълно безплатен и платен, който ще има допълнителни възможности. Платената версия вероятно ще предлага опции за възпроизвеждане на филми, запис на CD-та и създаване на файлове, кодирани в MP3 формат. Безплатната, от своя страна, ще представлява вариант, близък до този winamp, който имаме инсталиран на компютрите си.

УТОЧНЕНИЕ

PC Mania изказва специални благодарности за TV-тунерите, тествани в брой 3/2002, които бяха предоставени от фирмите "**Булком Компютри**" и "**SkanTek**".

СОФТУЕРНИ ПРОБИВИ

Версия 3.0 на популярната графична среда KDE (www.kde.org) за Linux/Unix операционни бе представена официално на 3 април. В новата версия са добавени множество приложения, доближаващи KDE до конкурентно състояние от гледна точка на офис приложения. Разбира се, новото KDE е подобаващо разкрасено, а освен това има локализиран пакет на български език.

Междувременно, конкурентите от Gnome (www.gnome.org) са на крачка от издаване на версия 2.0 на своята desktop среда.

Sega започва активна разработка на игри за мобилни устройства тип Palm. На провелата се в Япония PalmSource конференция, геймгигантът демонстрира цветна анимация в 3D игри, разработени специално за PalmOS и Motorola DragonBall MX1 процесора. Sega вече има издадени и няколко игри за J2ME мобилни телефони. Повече информация може да бъде намерена на http://pda.sega.co.jp

РОБОТИ

Sony продължават да измислят безсмислени роботи, чиято единствена цел изглежда е да събудят възхита от технологичния прогрес на човечеството. Наскоро бе представен прототип на ново творение с кодово название "SDR-4X", което се базира на RISC процесор, окомплектован с 64MB RAM. Двукраката хуманоидна играчка се тупва в гърдите и гордо демонстрира система за адаптиране спрямо околната среда, която позволява безпроблемно претичване през сложни терени със скорост до 10 cm/sec.

След завършване на работата новият робот ще се влее в серията от електронни любимци, към която спада и кучето със силиконов мозък на име Aibo.

В този ред на мисли следва да бъде посочен и http://www.robodex.org, където се намира официалната страница на изложение, подобно на Comdex, но както подсказва името – посветено на последните новости и хитови технологии от света на роботите. Тъй като изложението вече е приключило, на сайта тепърва ще се появяват материали с отзвук от представените продукти и разработки.

МУЛТИМЕДИЙНИ ТЕХНОЛОГИИ

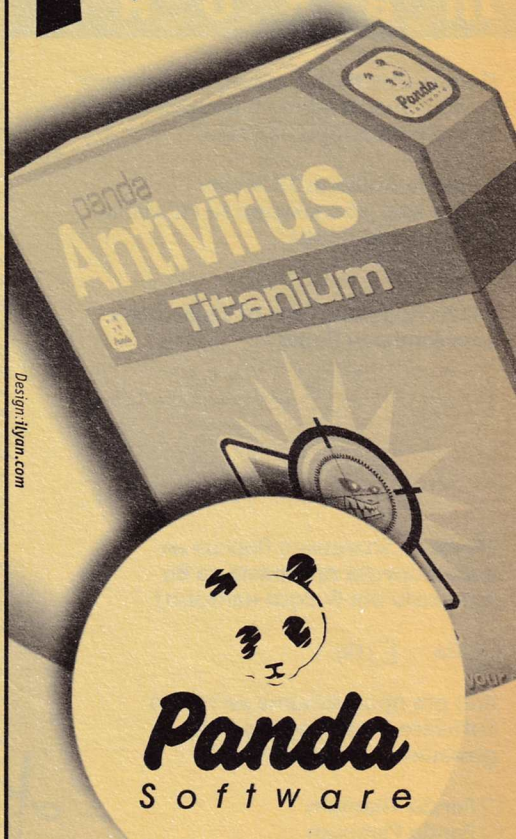
Компанията Actual Depth (www.actualdepth.com) не просто предлага поредната новаторска идея, а и официално пуска в продажба LCD монитори, възпроизвеждащи "почти триизмерно" изображение. В действителност мониторите от тази серия предлагат образ на два пласта, оставящ впечатление за дълбочина. За да бъдат управлявани успешно, е нужна видеокарта като Matrox DualHead 550, а цените започват от $6000.

Японският производител на мобилни телефони NTT DoCoMo (www.nettdocomo.com) демонстрира прототип на технология, която ще позволи създаването на телефони, разпознаващи говор само по движенията на устните (по missingmatter.com). DoCoMo устройствата разпознават думите, използвайки малък контактен сензор, разположен в близост до устата на потребителя. Сигналите, подадени от него, се използват за превеждане на движенията в речеви конструкции. Технологията ще бъде радостно прегърната първо от самите японци, които имат забрана за провеждане на разговори на определени обществени места и ограничение на други, според което са длъжни да държат ръка пред устата си докато говорят (по newscientist.com).

Matrix Semiconductor (matrixsemi.com) е първата компания, която ще произвежда триизмерни чипове. Триизмерни в случая означава, не 3D-ускорители, а чипове, които са реализирани в много пластове, по този начин спестявайки значително количество площ. При процесорите отдавана се използват многопластови технологии, но чиповете на Matrixsemi реализират идеята много по-интензивно благодарение на разработена от компанията технология. Първите продукти на Matrix Semiconductor са флаш памети с цени, доста по-ниски от сегашните.

Антивирус за домашното PC, лесно и сигурно

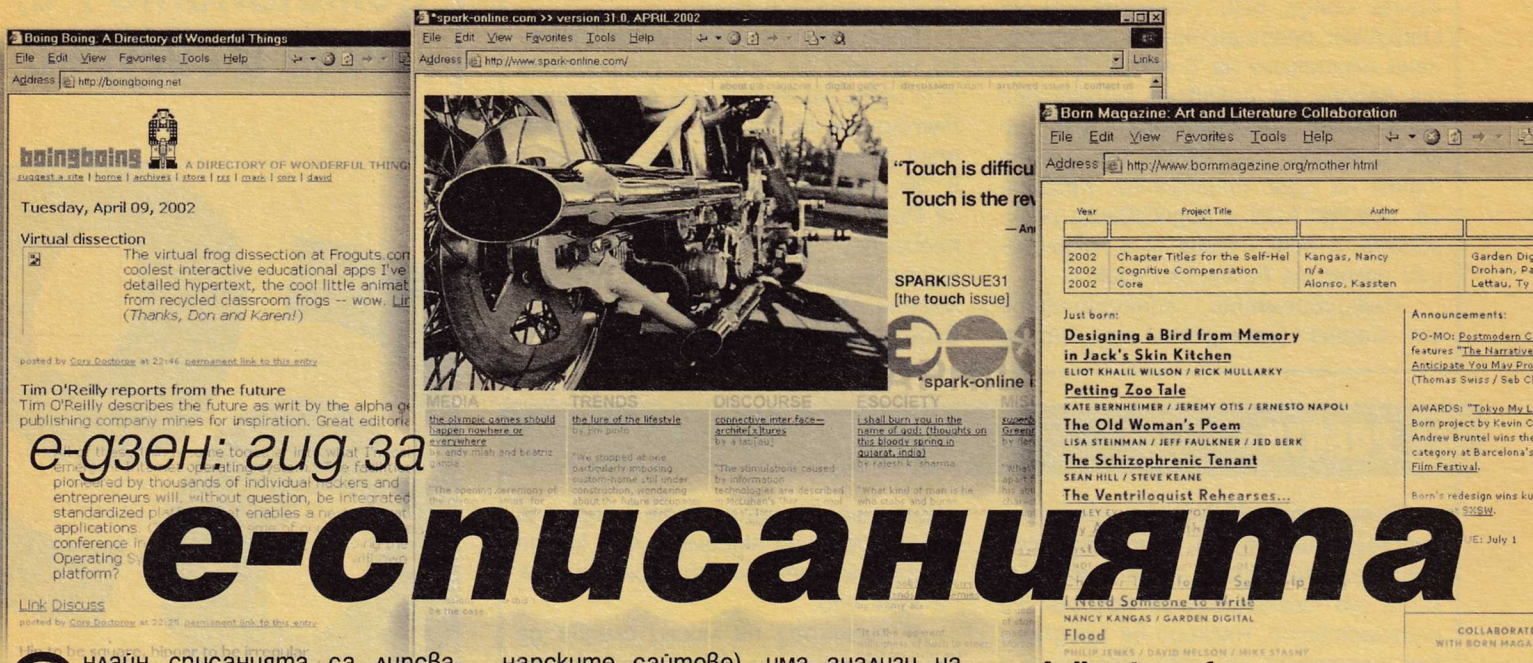
69 лева



Design: ilyan.com

тел. 02/955 65 75, 955 65 76
http://www.computel.bg/panda

Online четивата често предлагат не по-малко интересни материали от печатните издания. Еленко предоставя помощта си при избора на твоя e-zine



е-дзен: гид за е-списанията

Онлайн списанията са липсващото звено между месечното хартиено тяло с лак на корицата и ежедневно опреснявания сайт с новини. Те най-лесно могат да се сравнят със седмичните вестници – при тях информацията е писана от автори (не е препечатана от новинарските сайтове), има анализи на събития и могат да си позволят да поставят горещи теми в по-голям обем от обичайния съкратен уебезик. Да си редовен читател на е-зайн (electronic magazine), е достатъчно да се абонираш за мейлинг листа на списанието, за да знаеш кога да четеш новите попълнения. Онлайн изданията нямат мотив да те спамват, затова можеш да подхождаш и по-спокойно спрямо личния си е-адрес.

Е-зайнове е имало винаги, въпреки че отначало те не са приемали точно тези имена. Нуждата от такъв вид медия ще бъде осезаема и в бъдеще. Трудно е да се каже кога са започнали е-зините, но ако се задълбае, вероятно историята им ще опре до няколкото хакерски онлайн издания в края на 80-те и няколкото литературни хартиени списания в началото на 90-те. Например хакерската група Cult Of The Dead Cow твърди, че явлението e-zine е създадено от тях през далечната 1986-та година. Първата чиста проба офлайн е-зайн може да се нарече списанието Mondo2000, чиято редакторска част е дело на някой си Уилям Гибсън. В момента Mondo2000 е позабравено – ако потърсите името му чрез Google, ще получите повече грешки а ла 404, отколкото верни резултати за него. Но легендата съществува. Някои автори описват Mondo като вариант на списание Wired (www.wired.com), но много преди Wired да се превърне в онова мениджърско списание от нов тип. Друго списание, съществуващо от зората на 90-те и до днес, е Boing-Boing. Предлагам да започнем с него.

A directory of beautifull things

`http://boingboing.net`

Онлайн списание, което се обновява ежедневно. Boing-Boing е прескочило първоначалния си замисъл, сменило е екипа си, но въпреки това е интересно издание. Приятно старовремско лого, почти никакви цветове, малки концептуални снимки от събитията, четлив дизайн. Новините и статиите в него са от порядъка на: "Висококачествени снимки на ядрени експерименти", "Секс по време на сън", "Картуун Нетуърк забранява Спиди Гонзалес" и така нататък. В Boingboing няма да намерите ежедневните горещи новини на SlashDot .org, тук съдържанието е ориентирано повече към забава.

Art and Literature Collaboration

`www.bornmagazine.org`

Надали знаете, че в последно време е много модерно да правиш мултимедийна поезия – тече си Flash и отгоре текст плюс музика. Още по-модерно е сайтът ти да излиза четири пъти в годината и на първа страница да е описан целият екип. Такова е положението със е-списание "Born". Изчистен дизайн, леко маниерен и много тежък откъм даунлоуд (целият сайт е Flash). Почти никаква ползваемост. Добрите черти на тримесечника Born Magazine са, че се прави от талантливи автори. Творбите вътре отговарят на термина "мултимедия" – те комбинират музика, текст и визия. Четири пъти в годината малко изкуство е добре дошло, било то и твърде концептуално.

талон

Попълнете този талон, изпратете ни го и участвайте в томболата за следните три награди:

1. Panda Antivirus Titanium
2. Три мес. абонамент за PC Mania
3. Плюшена Панда

Какво правите, ако се заразите с компютърен вирус?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Може ли Shareware версия на антивирусна програма да ви предпази от вируси напълно?

☐ Да ☐ Не

Кой от продуктите на Panda Software е най-подходящ за домашни потребители?

☐ Panda Titanium
☐ Panda Platinum
☐ Panda Perimeter Scan

Талоните изпращайте на адрес:
Компютел, бул. Цар Борис III, 128, Балканкар, ет.1, София 1612
или по e-mail: rmarkova@computel.bg

Spark Magazine

www.spark-online.com

Списание "Искра" е типичният представител на жанра е-зин. Всеки брой е тематичен (последният е на тема "докосване", предишният беше на тема "религия"), като всички материали вътре са по един или друг начин свързани с темата на броя. Spark е отворен за читателите си (и вие може да му изпратите материал) и се поддържа от група ентусиасти на идеята.

Дизайнът е различен за всеки брой, както и авторите, които творят за него. Секциите са: "медиа", "тенденции", "дискурс", "е-общество" и "разни". Нещо, което го различава от всичко останало – в него е най-доброто ревю на Хари Потър, правено някога. Излиза месечно, обикновено от първо до пето число. Все още безплатно.

Salon.com

www.salon.com

Няма нищо страшно в едно модерно американско онлайн списание. Въпреки че сайтът е с лъскави реклами и два пъти е печелил наградата за онлайн журналистика на списание Time, Salon.com става за четене. Е-зинът изобилства от различни теми – от политика до HDTV и последните варианти за плащане на MPEG-4 стандарта. Задължителни са секциите с комикси, на ревютата на книги може да се вярва. Дизайнът е добър и четлив, а снимките са забавни. Списанието има платена е-версия, до която не съм имал достъп, но и безплатната събира в себе си достатъчно.

The Brunching Shuttlecocks

www.brunching.com

Скандинавският хумор е нещо странно, но много добро. Дори се разбира. Ако някой приятел ви е казал, че Ivan означава Intelligent Violence and Assassination Neohuman, а Georgi – General Entity Optimized for Repair and Galactic Infiltration, знайте че той краде идеите от този сайт. Brunching Shuttlecocks е пример за интерактивно списание. Тук ви се дава възможност да пишете своите идеи и да ги променяте спрямо приумиците на авторите му. Ако ви трябват ревюта на филми, посетете секцията на "The self made Critic". Други секции, които НЕ трябва да пропускате, са "CYBORG", "Alanis Song Generator" и "Lame domain".

Cross-training for Web Teams

www.webreview.com

Мотото на сайта е вярно. Много уебкомпании могат да провеждат обучения и "тренировъчни мисии" във владенията на този сайт. Е-зинът се публикува седмично и може да спечели вниманието ви, ако се интересувате от по-техническата насоченост на мрежата (мейлинг листата си заслужава – редакторът проявява завидно чувство за хумор). Интересни статии за файлови формати, тенденции в дизайна, уебразработката и новите устройства са темите, които циркулират из WebReview. Нещата са написани интригуващо и избягват сухарския стил на повечето новинарски сайтове. Освен това съдържанието е съобразено – авторите няма да ви претоварят с информация за и без това заетата ви седмица.

Suck.com: Daily

www.suck.com

Сайтът се ъпдейтва дневно, подобно на новинарска страница, но това не му пречи да е в клюпа със списанията. Хуморът е странен, малко по-американски, отколкото е необходимо. Suck.com е традиция в дизайна, спазвана от 1995-та насам. Не се учудвайте на комиксите с бобърчета. Те също са от тези времена. Този сайт е включен в ревюто със специална награда за "цялостен принос" към е-зиновете, но намирането на интересни и разбираеми неща там е под въпрос.

Еленко Еленков

STEFANI MULTIMEDIA cdmania@techno-link.com Директни поръчки: www.allcdmania.com

ПРОЛЕТНО НАМАЛЕНИЕ в магазина на Княз Борис 134,т.980-98-13. САМО ДО 31.05.02.

Намалени игри! F-16/F-22 -	15 лв	DVD дискове	от 12.90
Кутийки 1CD-	10 x 0.35;200 x 0.28	DVD players,allregion,употреб.	от 299.00
Кутийки 2CD-	10 x 0.52;200 x 0.39	DVD - кутийки	10 бр.x 1.29
Аудио касети-Yo media,	10 x 0.79	SONY Playstation 2-	689.00
CD-ROM енциклопедии	8.90	Чистачки за CD плейъри	9.90
Дискети YO MEDIA -	55 x 0.42	Чанти за 80/144 CD, кожа-	24.90/29.90
Ново -Photo-6 PRO-big tiff photos		Diablo 1-19.90/Quake 2,3-44/Heroes 4 -	59 лв
CD-R-Printable,16x,	125 бр. x 0.79	За дилъри - отстъпки до 30%!	
CD-R Ceram/White,16x,-	125x0.699	ДИЛЪРИ: Бургас - тел:80 30 45	
CD-R -80 мин.green,12x,	125 x 0.589	Варна:601 870;60 60 63, Хасково:3-45-20	

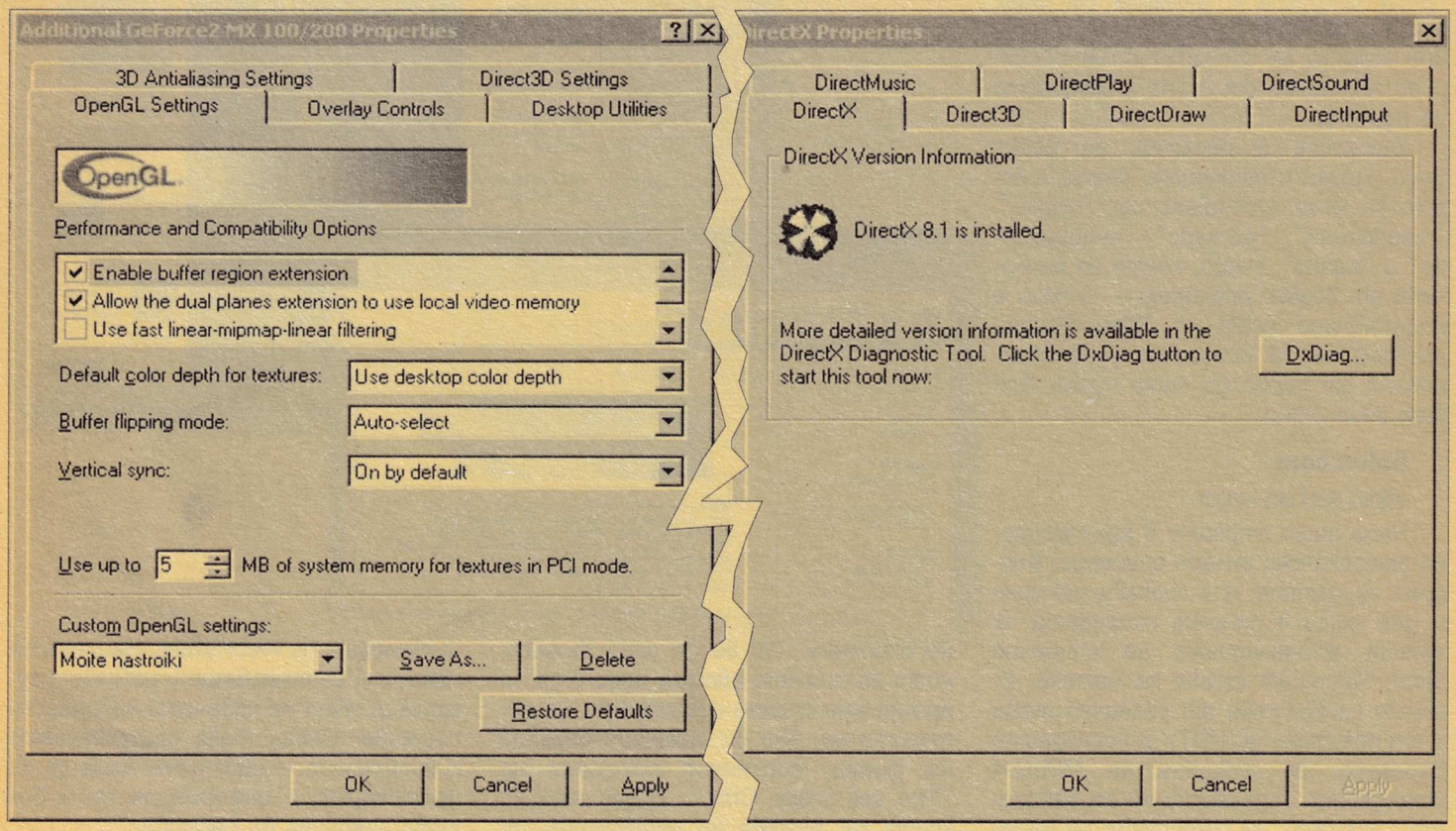
Доставка с куриер до 2 дни!
За клиенти в сайта-подаръци!

ТАЛОН ЗА ПОДАРЪК

С този талон при покупка над 5 лв в нашия магазин на Княз Борис 134, ИЛИ 2 часа ползване на компютър в Клуб АРЕНА-Криволак 51, Лозенец ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК: МУЗИКАЛЕН ДИСК!!!

КЛУБ АРЕНА - Бърз Интернет и Игри
2 MB връзка - Headoff,17'mon.,1000MHz

OpenGL & DirectX



Дискусията за най-добрата видеокарта обикновено разпалва страстите и всеки ревностно защитава своята позиция в спора. Доста по-рядко се дебатира по отношение на 3D интерфейсите (API-та: Application Programming Interface), които програмистите използват, за да накарат любимите ни игри и графични приложения да комуникират по най-добрия начин с хардуера.

Преди време изборът от API-та беше по-голям. Днес са се запазили OpenGL и DirectX (който включва DirectDraw за 2D-графика, DirectSound за Stereo "2D"-звук, Direct3D за 3D-графика, DirectSound3D за 3D-звук). Други широкоизвестни интерфейси бяха базираният на tile-rendering PowerVR и Glide (до версия 3.0) на 3dfx, които не успяха да просперират дълго и бяха в крайна сметка изкупени от nVidia.

В действителност сегашните чипове Kyro също са разработени по PowerVR, но работят с DirectX/OpenGL и нямат собствено уникално API. Glide интерфейсът имаше особена популярност по времето на DOS 3D-игрите и съответно на VooDoo 1 и 2 ускорителите.

Ако имате някоя от тези игри, които задължително изискват Glide, намерете си в нета "Unified" драйверите на Creative. Те са предвидени за Riva TNT картите, произвеждани от тях, но работят с коя да е карта, помощна от VooDoo2. Те представляват един вид емулация на Glide и дори е "по-мощен" от оригиналния с възможности като например поддръжка на текстури с резолюция 2048x2048, каквито никоя 3dfx карта не може да предостави. Това са и единствените драйвери от производител на платки (а не на чипове), които предоставят РЕАЛНО подобрение на потребителя в сравнение с generic драйверите за съответния чип.

Малко преди излизането на DirectX 8.0 се заговори, че в следващата, девета версия, ще бъдат обединени OpenGL и Direct3D и съответно се чакаше универсално 3D API. Преговорите между Microsoft и OpenGL-комитетът явно са се провалили защото днес вече имаме информация за новите (OpenGL 2.0 и DirectX 9.0), напълно отделни версии на двете API-та.

OpenGL 1.x

През 1982-ра SGI (Silicon Graphics) използва IRIS GL библиотеката си за 3D-приложения. На тази библиотека се базира и техният отворен стандарт OpenGL (Graphics Library). Първата версия (1.0) на OpenGL е представена през 1992-ра, като функциите по регулирането на стандарта се поемат от специално сформиран независим комитет Architectural Review Board (ARB). Той се занимава с модифицирането и подобряването на API спецификациите.

От една страна, разработчиците на приложения харесват OpenGL, защото им предоставя стандартизирана (работеща с най-различен хардуер и почти всички операционни системи) и същевременно мощна платформа, а от друга, производителите на графични ускорители съобразяват функциите на продуктите си с изискванията, наложени от стандарта (и приложения, базирани на него).

Когато обаче видеоускорителят освен задължителните функции поддържа и други "екстри", програмистът дописва специални библиотеки с

разширения към OpenGL стандарта (OpenGL extensions). За софтуерните разработчици това невинаги е добре, понеже докато не се стандартизират напълно съответните функции, различните производители на чипове ги осъществяват по различен, несъвместим начин.

DirectX 8.x

Direct3D API-то е една от многото технологии на Microsoft, които те не са разработили сами (в началото), а са купили отвън (през 1996-та). Във всеки случай Direct3D се появява като част от DirectX в неговата 3.0 версия. По това време не само Direct3D, но и целият DirectX все още имаха множество кусури. Всички професионални приложения и голяма част от игрите се правеха за OpenGL.

Силите на Microsoft от гледна точка на маркетинг не са за пренебрегване и както Internet Explorer се превърна в неоспорим лидер (въпреки некоректното придържане към официални стандарти), така и DirectX от "невзрачно интерфейсче" стана доминантната платформа при игрите (с изключение на Quake-базираните). Единствено част от професионалните приложения за 3D обработка имат трайна слабост към OpenGL.

Положителните черти на DirectX са няколко – той е не само графично API, а (особено във версия 8.x) цялостен софтуерен инструмент за манипулиране на мултимедийните периферни устройства (комбинира графика, звук и директен контрол). Например възможността за лесно и точно синхронизиране на картината и звука плюс позиционирането и на двете в триизмерно пространство не са за пренебрегване.

Развитието на DirectX се регулира само и единствено от Microsoft (макар производителите на чипове и софтуер да участват активно с предложения и препоръки), което въпреки всичките им недостатъци ускорява процеса на разработка (няма противоречия на интереси и т.н.). Докато OpenGL комитетът за 10 години изработи 4 версии на стандарта (1.0, 1.1, 1.2 и наскоро излязлата 1.3), то Microsoft за 5 години изработи 5 версии (3.0, 5.0, 6.x, 7.0, 8.x). От друга страна, е наивно да съдим за качествата на стандартите по броя издадени версии – за да налучкат правилния подход относно 3D като цяло, на MS им трябваха 2 версии 3.0—5.0, после отново 2 за T&L – неудачния 7.0 вариант и програмируемия в 8.0, а OpenGL има в известна степен T&L поддържа още от самото начало. Въпреки неудачите скоростта на развитие на DirectX е по-голяма и е нормално да очакваме той да задмине OpenGL по всички показатели ако сегашното му положение (скорост на развитие) остане непроменено.

OpenGL 2.0

В най-близко време се очаква да бъде публикуван окончателният вариант на OpenGL 2.0. Подобренията по стандарта вече ще стават съгласно ускорена процедура. OpenGL 2.0, освен че поддържа всички разширения на OpenGL 1.3 (Vertex Array, Clip Project Viewpoint Cull, Subsample Resample и др.), добавя още, от които особено внимание се отделя на програмируемите (Pack/Unpack processor, Fragment processor, Vertex processor; Memory Management, OpenML 1.0 и др.).

В известен смисъл 20-годишният багаж на OpenGL/IRIS започва да натежава. Затова се предвижда след преминаване към OpenGL 2.0 (съвместим с 1.3 и предишните версии) разработчиците да започнат да се освобождават от остарелите методи на обработка и да прилагат вместо тях все повече от новите, заместващи 2.0 функции. Когато процесът на преход завърши, новите приложения ще се сертифицират като "Pure OpenGL 2.0" (чист OpenGL 2.0) – т.е. такива, в които не се използват остарели (legacy) интерфейси и функции.

Преминаването към Pure OpenGL 2.0 ще отвори вратите към още по-смели и изчистени спецификации.

DirectX 9

Към края на тази година (или в началото на следващата; заедно с Windows XP SE или в WinXP ServicePack) се очаква Microsoft да пусне поредната, девета версия на DirectX. Засега се носят слухове, свързани единствено с Direct3D частта: PixelShader и VertexShader версии 2.0 и Displacement Mapping. Съмнение буди споменаването на 40-битови цветове – да, вярно, че видеокартите с 128MB няма да са рядкост по това време, но все пак не отива ли към безсмислени цифри всичко това? Човешкото око така или иначе доста трудно разпознава повече от 2^24 цвята (ако въобще е възможно), така че дори 32-битовият цвят е малко пресилен (макар че допълнителните 8-бита в при него да се ползват предимно за Alpha-канал).

Основното подобрение в D3D 9.0 ще бъде дистанцирането от конкретното хардуерно изпълнение на процесорите (Vertex, Pixel и т.н.) – API-то става доста по-абстрактно (спрямо 8.x) и това позволява по-голяма свобода за въображението на дизайнерите (на ефекти и т.н.) и независимост от чипа, който ще се използва (а не както в момента: PixelShader 1.3 за Geforce4, 1.4 за Radeon8500).

OpenAL (1.0)

През 2000-та година Loki Entertainment (със стабилна подкрепа от Creative Labs) представиха стандарта OpenAL, който претендираше да бъде еквивалентът на OpenGL за музикалния/звуков свят. След първоначалния шум, който се вдигна около събитието, до днес нищо не се е случило или променило и в тази област (звукът) DirectX си остава лидер. По принцип OpenAL и OpenGL нямат нищо общо освен сходността на имената, но на по-късен етап може би OpenGL комитетът ще потърси помощ отвън (OpenAL) във връзка с въвеждането на звукова функционалност към следващото OpenGL API. Последното е продиктувано от явната необходимост от по-добра конкурентноспособност спрямо DirectX.

3DLabs са сред първенците в 3D/OpenGL бранша (макар и забравени от desktop-потребителите още по времето на Permedia2) са известни със серията си Wildcat професионални графични ускорители. Наскоро те бяха купени от Creative, които заявиха, че смятат да разработят нов, "обикновен" (за игри и DirectX) ускорителен чип.

Евентуално OpenAL стандартът (и SoundBlaster технологиите) могат да се "влеят" в един такъв 3DLabs/Creative чип. Може би следващият Bu Blaster от Creative няма да е нито Sound нито Graphics, а "смесен" ...

Стоян Спахиев

ПОЛЕЗНИ ЛИНКОВЕ

http://opengl.org
www.openal.org
www.microsoft.com/directx/

В очакване на изкуствения интелект

Докато учените си блъскат главите над въпроса: "Какво е човекът", сред професионалисти и ентусиасти набират популярност псевдопрограми, които, ако не друго, поне звучат убедително

Най-голямата загадка измежду всички природни явления и до ден днешен остава смисълът на понятието "интелект". Няма човек по земята, който с кратка и точна дефиниция да може да отсече какво е това, което е накарало homo sapiens (мислещ човек) да се самоосъзнае отвъд първичните инстинкти. Над този въпрос вероятно ще си блъскат главата още дълго време вкупом философи, психолози и лингвисти, но дори да не успеят да достигнат до категоричен отговор, е факт, че изчислителната мощ на съвременните компютри достига до ниво, при което ще може да бъде "симулиран" интелектът или поне проявата му под формата на разговорна реч.

Изкуственият интелект (ИИ или AI) се появява като главен герой в множество холивудски продукции, но по улиците все още не е плъзнал. За един от бащите на това, което е еволюирало до днешните компютърните науки и съвременна AI теория, се смята Алън Тюринг – виден математик живял в средата на 20-ти век (на адрес http://www.turing.org.uk/ се намира доста информация). Сред множеството му всевъзможни трудове най-известен е така нареченият Тюрингов тест, при който посредством чисто текстова комуникация трябва да бъде определено дали събеседникът отвъд дадена визуална преграда е човек или машина. Наскоро се появи и филмът Enigma (http:// www.enigma-themovie.com), в който прототип на главния герой е Алан Тюринг (макар сюжетът да е с една идея встрани от историческите факти).

Първият в ляво е Алън Тюринг.

Доказателство за това, че моментът, в който ще разговаряме с машините независимо дали са мислещи или не, са множеството чатботове, които се появиха в последните десетина години. Някои от тях имат само базови възможности, разпознават едва шепа базови говорни шаблони и могат да бъдат създадени без много усилия. Авторите им не се страхуват да ги подложат на изпитание в съревнования като Agentland's Chatterbox Challenge. Други вече достигат до онова ниво, при което Тюринговият тест се превръща в нелека задача. Именно подобно изпитание трябва да преминат участниците в най-престижното състезание на 'кандидат-AI' програми.

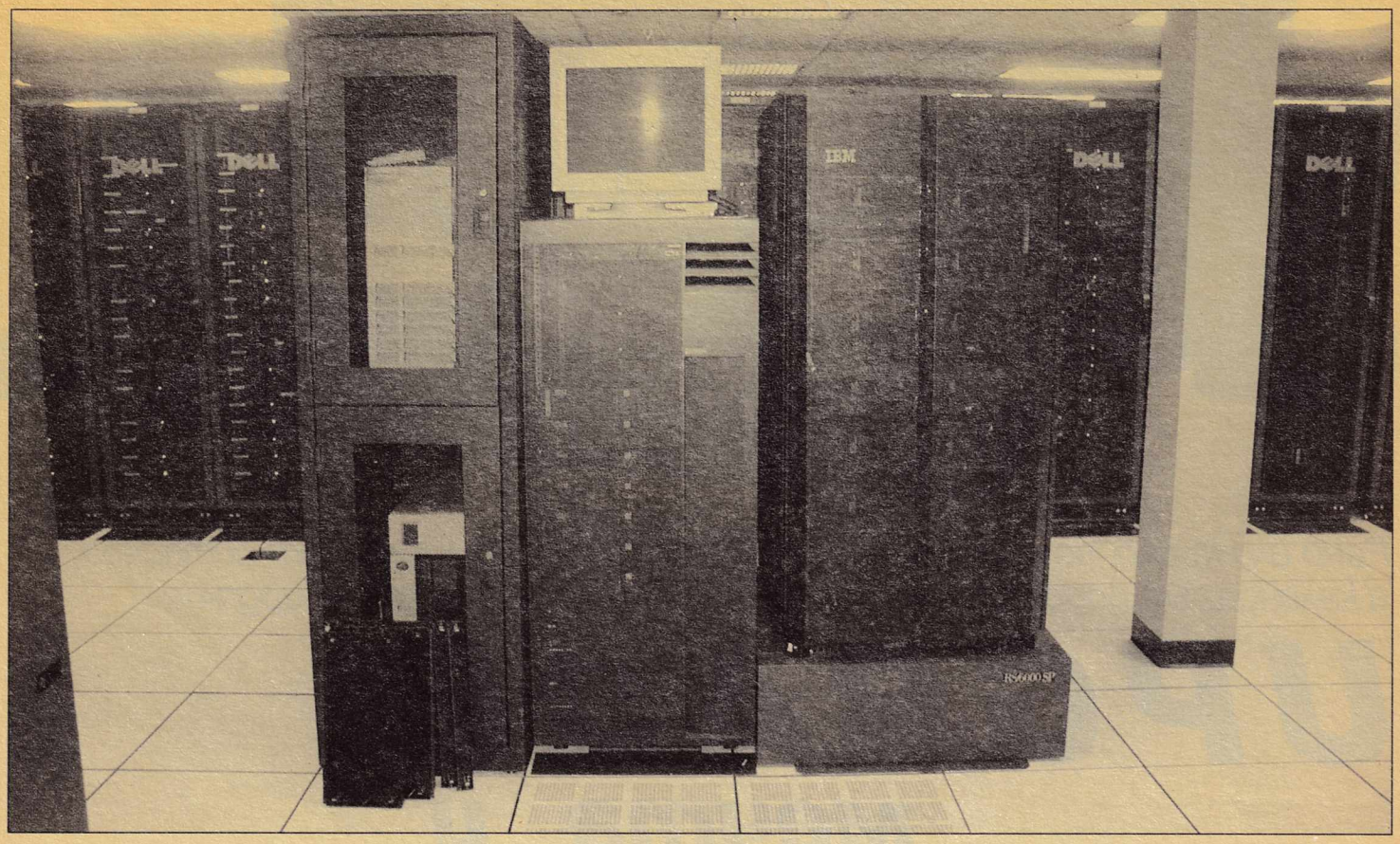
Хю Лобер с медала от Agentland's Chatterbox Challenge *октомври 1991 г.*

От 1991-ва година се присъжда наградата на Hugh Loebner (http://www.loebner.net/Prizef/loebner-prize.html), която има за цел да стимулира развитието на опитите в областта на изкуствения интелект. Тя не е печелена в пълния смисъл на думата, тъй като, за да бъде обявен победител, той трябва да убеди журито в "човешката" си натура. Вместо това всяка година се награждава този кандидат, който е най-близко до постигането на целта. Победителят (когато и да бъде обявен) ще спечели $100000 с лихвите от 91-ва насам. За последните две години поощрителната награда се присъжда на Alice – всепризнат лидер сред така наречените чатботове.

A.L.I.C.E. AI Foundation

Promoting the adoption and development of Alicebot and AIML free software.

Бащата на Alice (www.alicebot.org) се нарича Richard Wallace. Идеята за чатбота се заражда през 1995-та година и въпреки критиката, която проявява за решението да създаде Елиза-базирана псевдо ИИ система, той успява да създаде най-успешния и "истински" бот, а наред с



него и специален език, наречен AIML – Artificial Intelligence Markup Language. Работна чернова вече е достъпна от сайта на Alice и се очаква приложенията, базирани на AIML, да стават все повече. За щастие AIML е отворен стандарт, а Alice – напълно безплатен бот. По този начин технологията получава възможност да се развива независимо от световните монополи и някои от най-скорошните и прояви говорят категорично в полза на този подход. На сайта на филма AI на Стивън Спилбърг (http://aimovie .warnerbros.com) потребителите имат възможност да си поговорят с изкуствен интелект, който обаче не е нищо друго, а именно web версия на Alice. Много хора вероятно се заблуждават, че това е наистина мислеща машина.

Пряк конкурент на Richard Wallace е Ray Kurzweil (www.kurzweilAI.net, който подхожда към проблемите на изкуствения интелект с неподправен комерсиален привкус. Сайтът му се обновява доста често и може да се каже, че Рей е успял да заформи своеобразна общност с подръжници, сред които са някои от видните представители на дигиталната индустрия. На сайта се намират множество материали на различни автори и препратки към предстоящи конференции – всичко това свързано с AI теориите. Интересен е облогът на Ray с Mitch Kapor – основателя на Lotus Corportion (водеща софтуерна компания), според когото до 2029-та година ще има разработена технология за chatbot, преминаваща успешно отвъд теста на Тюринг. Според Рей, дори днес има твърде много примери за компютърни системи, които демонстрират ниво на интелект сравнимо, а понякога и по-добро от човешкото.

Добър такъв е Deep Blue – мощната машина, асемблирана от IBM, която победи световноизвестния шахматист Гари Каспаров. След партията Каспаров признава, че не е било възможно да бъде различен подходът на компютъра от този на реален опонент. Нещо повече – машините, които ще се появят като следствие от развитието на чатботовете ще имат мигновен достъп до огромно количество информация – нещо немислимо за никой човек във формата, която приемаме в момента. Разбира се, напълно възможно и почти осезаемо се чувства онова бъдеще, в което човекът ще започне да се възползва пряко от постиженията си в областта на нанотехнологиите и биологията.

Вече са проведени доста успешни експерименти в областта на нанотехнологиите, които предвещават симбиозата между човек и машина. Погрешно на много вярвания обаче, мощта на мозъка е все още далеч от постижима, макар при изпълнението на елементарни операции чиповете да са в пъти по-добри от всеки homo sapiens. Простият факт, че мозъкът е изграден от милиарди неврони, всеки един от тях свързан с хиляди други и всички те комуникиращи паралелно с невероятна скорост прави идеята за създаване на подобна сложна и при това правилно работеща машина напълно немислима.

Въпреки това, с появата н ботове като Alice се зараждат и множество проблеми от етическо естество. Макар подобни такива да са все още предимно в полезрението на компютърни ентусиасти, които се забавляват от идеята за изкуствен интелект, в близкото бъдеще chtbot-овете ще стават по-чест събеседник на всеки един от нас. Корпорациите са в процес на усвояване на тази технология, която, веднъж приложена, на практика ще донесе неимоверни икономии.

Основният проблем, който виждат всички противници на ИИ-тата, е безработицата – пряко следствие от автоматизирането на множество от задачите, традиционно изпълнявани от хора с длъжности не изискващи невероятни умения и предварителна квалификация (например сервитьори, бармани, продавачи на вестници и т.н.). Индустрията вече познава работническите бунтове настъпили след първоначалната индустриална революция в началото на 20-ти век. Твърде вероятно е колелото на историята да се завърти отново и дано този път да е категорично в полза на човека.

Георги Пенков

Рано или късно, но със сигурност все по-бързо, компютърът остарява, а календарът подсказва, че наближава празничният ден за upgrade

UPGRADE
мечта и необходимост

Вдаден момент необходимостта някой компонент да бъде заменен с по-нов става осезаема дотолкова, че да изкристализира до идеята за upgrade – увеличаване на бързодействието на системата като цяло или добавяне на различни джаджи като DVD устройство, Web-камера и др. А тази пролет ситуацията при различните видове компоненти е следната:

дънна платка

Най-важният компонент, определящ възможностите и стабилността на компютъра, е дънната платка. От нея зависят също така типът на процесора и RAM-паметта. Когато си избирате дънна платка, направете сметка за броя на устройствата, които смятате да включвате (PCI карти, USB и т.н.), и си оставете известен запас. Много вероятно е платката, която купите днес, да се задържи още 1-2 цикъла на ъпгрейд (например два пъти да сменяте процесора). Ако вземете дъно с малко слотове (MicroATX), по-късно може да се окаже, че нямате място за TVTuner или MPEG2-платка например. Разбира се, основният въпрос е: "С какъв процесор ще бъде". В момента се продават Socket478 и Socket423 (за Pentium4), SocketA/462 (за Athlon и Duron), Socket370 (за Pentium3 и Celeron). Socket423-P4 процесорите вече са спрени от производство, така че от тази платформа трябва да бягате като дявол от тамян. Ако в момента притежавате Socket478 или SocketA дъно, запазете го. Ще можете да сложите най-новите (за момента) процесори в него поне за още една година. В никакъв случай не си купувайте Socket370 дъно (въпреки че в момента се продават много евтино) – много скоро единствените процесори за тази платформа ще останат VIA C3, които са известни както с множеството си проблеми, така и с ниската си производителност.

В дъното, което купувате, търсете екстри като ATA133, RAID контролер, 6 канален звук, 100Mbps Ethernet мрежа, USB 2.0 и обезателно поддръжка на DDR памет. За ценово чувствителните купувачи е изгодно изключително дъното K7S5A(L) на Elitegroup с SiS735 чипсет за SocketA, поддръжка както на PC133 (т.е. използвате старите си модули памет), така и на PC2100 DDR (т.е. повишаване на бързодействието, когато дойдат по-добри времена).

Последното се предлага във вариант с 10/100Mbps интегрирана мрежова карта. И всичко това само за 60$.

Процесор

Ако притежавате каквото и да било под 600MHz, значи е трябвало вече отдавна да сте го сменили. В случай, че имате 650MHz или по-бърз процесор, то може би ще е по-добре да го запазите и да вложите парите си в някои от другите компоненти.

Новият процесор, който купувате,

UPGRADE

До 100$	
ECS K7S5AL	60$
Duron 1GHz	50$
До 300$	
ECS K7S5AL	60$
Duron 1GHz	50$
Radeon 8500	200$
До 500$	
Gigabyte 7DXR+ (ATA133 RAID, USB2)	100$
AthlonXP 1800+	130$
256MB PC2100 DDR	70$
Radeon 8500	200$

е добре да бъде минимум Duron на 1GHz. Избягвайте Pentium3, Celeron, Athlon на 1.4GHz и по-малък ("Thunderbird"), както и Duron на 950MHz и по-малък – всички тези процесори са "стари версии" и им липсват някои от подобренията, включени в Duron над 1GHz, Athlon XP и Pentium4. Ако сте с малък бюджет, нямате избор освен Duron (1GHz върви за 50$), ако сте склонни да дадете над 100$ за процесор: с Athlon XP ще получите повече скорост за парите си. Ако държите да използвате Intel процесор, обикновен Pentium4 ще свърши работа, но още по-добре ако успеете да намерите от новите "Northwood" модификации (с 512K кеш, по 0.13um-технология). Вариантите на 2 и 2.2GHz все още са прекалено скъпи, но Intel пуснаха и OEM версии на 1.8 и 1.6GHz, които, когато се появят на пазара, ще са под 150$.

Памет

Разликата в цената между SDR, DDR и Rambus в момента е незначителна. Като производителност DDR и Rambus също са много близки. Все пак от съображения за дълготрайност на инвестицията е по-добре да вземете DDR памет – твърде вероятно е през 2003-та Rambus да изчезне от desktop-пазара.

В момента 256MB DDR у нас струва около 70$, докато в чужбина спада под 50$. Така че, ако можете, задръжте още малко покупката на памет, въпреки че в този отрасъл е характерна бързата смяна на посоката на движение на цените...

В момента 256MB биха били достатъчни за повечето потребители, но е добре да се замислите и за 512MB. Всеки, който все още е с 64MB, задължително трябва да ги увеличи като комбинацията от Windows XP, Office XP, множество background програмки и някоя жадна за ресурси игра определено не може да се задоволи с едва 128MB, затова като минимум за удобна и приятна работа трябва да приемем 256MB, в някои случаи – 396MB.

Видеокарта

За закоравелия геймър всичко под Geforce2 (вкл. Gefroce256) е абсолютно неприемливо. Между 45$ и 65$ можете да вземете GF2MX, но по-добре отделете още двайсетина долара и вземете Radeon7500 "клонинг" (произведена не от ATI, а от някой техен тайвански "партньор") с производителност от порядъка на по-скъпия GF 2Ti. В момента навлизат GF4M X440 платки от ASUS за около 115$, като скоро трябва да дойдат и "куче марка" вариантите на по-ниски цени. Лошото на всички изброени дотук платки е, че не поддържат изцяло DirectX8 (нямат Pixel & Vertex Shader) и съответните визуални ефекти в по-новите игри като в бъдеще ще се появят все повече заглавия, които ще отказват да потеглят. Засега решение на този проблем са GF3Ti200 (220$) и Ti500 (300$). Radeon8500 (200$) и GF4Ti. GF3Ti скоро ще бъдат спрени от производство, но затова пък ще излизат все повече (и по-евтини) Radeon8500. Geforce4 Titanium все още е извън обсега на простосмъртните, но който реши, може да го има за 330$ (Ti4400) или 430$ (Ti4600) от ASUS.

Вместо да се хвърляте към GF3Ti200, вземете сега Radeon8500 или изчакайте няколко седмици до появата на GF4Ti4200, който ще струва около 200$.

Твърд диск

Това е компонентът, който при сегашните условия бихте могли спокойно да не сменяте много дълго време, но в случай, че все пак се решите, ще получите много изгодни оферти. Ако в момента се окаже, че имате няколко гигабайта свободно пространство, значи софтуерът ви не изисква допълнително пространство. Ако освен това и не смятате, че Windows се зарежда бавно – значи и скоростта на диска ви е достатъчна.

В случай, че ви трябват още поне 50-на гигабайта за MP3-ки, вземете си 7200 rpm модел (т.е. "от бързите") – 80 GB е под 150$ (да не говорим за по-малките). Не се подлъгвайте по ATA133 (засега само от Maxtor) – повишението на скоростта (ако въобще го има в конкретния случай: дъно, чипсет, софтуер и т.н.) ще е незначително.

Звукова карта

Вместо нова платка по-добре купете хубави, мощни високоговорители (5+1 по възможност), но ако сегашният ви звук (интегриран на дънната платка) ви дразни (поради най-различни причини), може да вземете коя да е по-пате 5.1 карта за 15$, Live за 35$ и, разбира се, най-добрия вариант за 3D-позициониране и ефекти: Audigy за 65$ (който включва и IEEE1384 контролер). От гледна точка на професионалните звукови карти – такива в България за съжаление почти не се продават, вероятно защото потреблението им тук би било твърде малко при цени над 300$. Разбира се, качеството на звука, което бихте получили с тях, е несравнимо с това от 15-доларовата по-пате-ка.

Устройства с преносими носители

CD-RW записвачките са с рекордно ниски цени – обикновени 24x10x40x за под 90$, Yamaha 24x за 130$. По-старите (16x, 12x, 8x и т.н.) модели могат да се намерят за цени между 50$ и 65$. При това положение няма смисъл да си купувате CD-ROM, който не е записващ. Добре ще е (за здравето на компютъра ви) ако след това се отървете от флопито... времето му отмина вече – все пак не забравяйте да си направите bootable CD-R/RW диск, който да замени любимата ви системна дискета. DVD-ROM устройствата също доста поевтиняха напоследък – 55$ за 16x/48x(DVD четене/CD четене). Появиха се и DVD+RW записвачки като в момента навлизат 32x и 40x (скорост на запис) модели на цени от 100$ до 150$, а през лятото се очакват и 48x/32x/48x (запис CDR / запис CD-RW / обща скорост на четене).

Джунджурии

Оптичната (и безжична) мишка наистина е прекрасен подарък за всеки, който ползва компютър и от време на време му се налага да чисти мръсното, космато и прашасало топче. Други възможни приятни придобивки и глезотии са web-камера (работеща и като цифров фотоапарат, разбира се), TV-тунер, Force Feedback джойстик и геймпад.

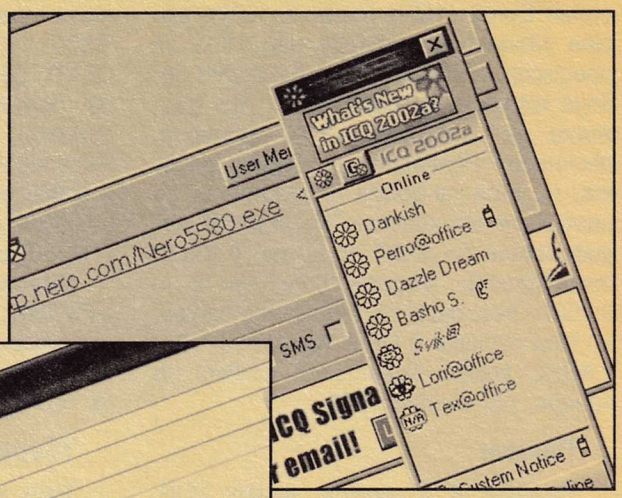
Не толкова към глезотиите спада и мониторът: не се задоволявайте с нищо по-малко от 17" и също така засега озаптете желанието си за LCD екран – има още какво да се желае от технологията. Който и да е flat (плосък) CRT монитор да вземете, няма да сбъркате (стига да не е с Trinitron тръба: Sony, CTX).

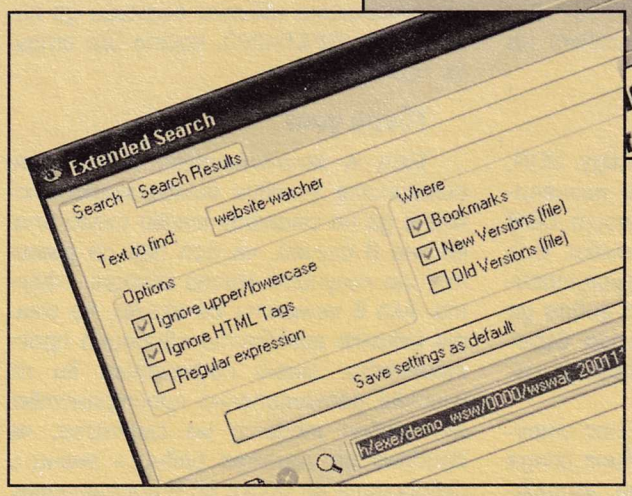
Притежателите на 33.6 вътрешни (ISA) модеми ще бъдат неприятно изненадани, когато си купят ново дъно: ще открият, че няма къде да пъхнат модема (от доста време новите дъна са без ISA слотове) и ще се наложи да си купят PCI 56K (K в случая е kilobits/sec). След това с право ще се ядосват, че новият модем "не е хардуерен". За компенсация могат да си вземат някой от новите 56Kbps/v.92, които за разлика от v.90 имат скорост на upload максимум 48Kbps (другите са с 36Kbps), както и някои други полезни екстри, за които ще е необходимо доставчикът също да мине на v.92.

Стоян Спахиев

Софтуерен преглед

Постоянно се появяват тонове програми. Нерядко се чудим дали има смисъл да инсталираме поредния безплатен ускорител на и без това изтормозено PC, бавната ни модемна връзка или пък заслужава ли си точенето на алтернативния мейл клиент. В необозримото море от приложения се постарах да намеря няколко полезни и малки помощници, както и актуални версии на широкоразпространени продукти, които използваме всеки ден неусетно от няколко години. Нямам претенциите да съм открил топлата вода или да съм изчерпал темата за допълнителния софтуер. Представеното обаче е моята визия за един прекаран ден в ровене по софтуерните банки.





Website Watcher

`http://www.aignes.com`

Има сайтове, които просто трябва да бъдат следени – било то форуми, новинарски и информационни страници или homepage-ове с полезен софтуер. На всяка цена, по няколко пъти на ден. Кога обаче ще настъпи промяна по тях не може да знае никой и вманиачващото презареждане на браузера понякога става досадно. Website Watcher, освен че спестява ненужните презареждания, се усеща и не вади фалшиви аларми като например, когато единствената промяна по даден сайт е била подмяната на рекламното каре. Позволява постоянното наблюдение на произволен брой сайтове през избран времеви интервал.

Global DivX Player

`http://dvd.box.sk/download/GDiVXPlayer1.7.zip`

Един от многобройните плейъри за филми, появили се напоследък. Предимствата му са в малкия размер (560 килобайта) и в леснотата на ползване. На външен вид GDIVX много напомня на WinAmp, което със сигурност е търсен дизайнерски ефект от авторите (www.gdivx.com).

Поддържа субтитри, както и всички популярни формати за видео. Последната версия включва, наред с няколкото обичайни бъгфикса, поддръжка на AC3-енкодер, както и на филми с Dolby 5.1-аудио.

Nero Burning ROM 5.5.8.0

`ftp://ftp.nero.com/Nero5580.exe`

След като в миналия брой сложихме на диска версия 5.5.7.8 на може би най-популярния в момента софтуер за "печене" на дискове, сега е време за нова редакция с номер 8.0. Германците от Ahead Software имат интересен стил за обозначаване на новите версии на своята програма. На практика тя се намира в непрекъснатата раз- и доразработка и постоянно излизат нови и нови ъпгрейди. Актуалният 8.0 на Nero 5 включва няколко малки, но съществени добавки – като първа и единствена засега програма на пазара Nero поддържа TwinVQ, стандарт за компресия, разработка на NTT, който е част и от MPEG4-Audio. Освен това е включен и mp3pro-енкодер, като по този начин можете да компресирате звук в формата-наследник на mp3. Nero е и по-добрата програма, когато по принцип става въпрос за редактиране, записване, кодиране и рипване на звук. В актуалната версия е разширен и списъкът с поддържани устройства.

MiniApps

`http://www.backtec.com/miniapps/miniapps.exe`

Напълно безплатен и доволно разнообразен пакет от малки помощни безсмислия. Ако ви е писнало от Explorer и въобще от обичайните аксесоари на Windows, ето и чудесен повод да се запознаете с този пакет. Програмките са над 25 на брой, като добрата новина е, че не е задължително да използвате всичките заедно, а само тези, които считате за полезни.

Интересното на този род utilites-пакети е стремежът на техния автор да улесни ежедневната работа с PC-то, като внедри такива неща, които са толкова нелепо елементарни и за които винаги се чудим защо, по дяволите, никой не се е сетил да ги включи като опция.

ICQ 2002a

`ftp://ftp.icq.com/pub/ICQ_Win95_98_NT4/ICQ2002a/icq2002a.exe`

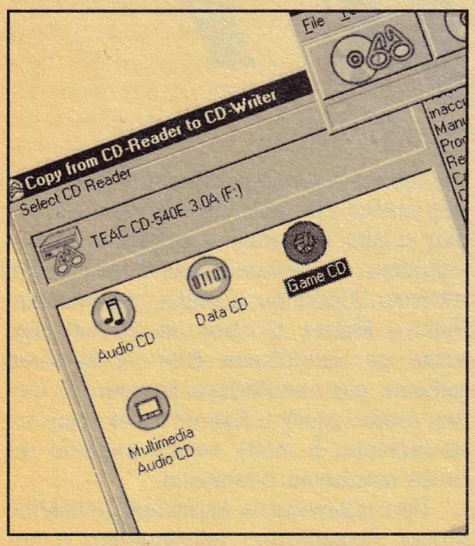
Ето, че настана време и за още промени в най-популярната програма за чат – ICQ. Новостите са доразработен ICQPhone, с който можете да провеждате телефонни разговори с други потребители на Q-то, и подобрено търсене на хора по ключова дума. Работата с firewall-и и MAT е на по-високо ниво, както и защитата от спам (не че са се махнали банерите от съобщенията, но все пак е помислено и да не ви заливат и още хиляда идиоти с глупости). Сложени са бутони за търсене и Add-ване на контакти, както и нов дизайн на прозореца за съобщения, иконите и усмивките.

Включена е и функция за добавяне на подпис в e-mail-а, но за съжаление тази опция не работи с кирилица. Новото ICQ2002 се интегрира с Windows XP – остава само да се надяваме, че ще работи по-стабилно от предшественика си.

Angelina Jolie Screensaver 1.0

http://www.krstdesign.com/ssavers/zip/angelinajolie.zip

За едни устните ѝ били големи. За други пропорциите ѝ били като изваяни от ръката на ренесансов скулптор. Факт е, че Анджелина Джоли (а името ѝ на френски означава "красива") е доста добре сложена дама. В смисъла на геймърското братство пък тя придоби значение през миналата година след ролята си в Tomb Raider под формата на кака Лара Крофт. Разработчиците на този скрийнсейвър ви предупреждават: "Гледайте го на свой риск!". Специално за сетивата.



CloneCD 4.0 beta 9

http://www.elby.de

Може би най-популярната и превърнала се в еталон програма за копиране на дискове. Няма защита, която да ѝ се опре – CloneCD буквално изсмуква байт по байт от "вражеското" CD. Последната версия включва подобрения при работата под Windows 2000/XP и по-ефикасно използване на процесора.

За да работите с CloneCD, е нужно да имате записвачка, която поддържа копиране в RAW-модус, т.е. физическо откопирване на всеки бит от източника. На практика всички нови модели записвачки имат тази функция, но все пак на адрес http://www.elby.de/CloneCD/english/cdr_a .htm можете да проверите дали сте "съвместими".

IrfanView 3,61

http://bitex.tucows.com/files2/iview361.exe

Не случайно IrfanVIew е на първо място по брой свалки в класацията на Tucows. Това е може би един от най-мощните редактори за картинки, които можете да намерите.

Наред с поддръжката на огромно количество стандарти за изображения (AIF, ANI/CUR, ASF, AU/SND, AVI, BMP/DIB, CAM (Casio JPG), CLP, Dicom/ ACR, DJVU, EMF/WMF, EPS, FlashPix (FPX), FSH, G3, GIF, ICO/ICL/EXE/DLL, IFF/LBM, IMG (GEM), JPG/JPEG, JPG2000, KDC, LDF, LWF, MED, MID/RMI, MOV, MP3, MPG/MPEG, NLM/NOL/NGG, PBM/PGM/PPM, PCX/ DCX, PhotoCD, PNG, PSD, PSP, RAS/SUN, Real Audio (RA), RLE, SFF, SFW, SGI/RGB, SWF (Flash/ Shockwave), TGA, TIFF, WAV, WBMP, XBM, XPM, както и MOV, QTIF, Mac PICT, FLI/FLC). IrfanView предлага и различни възможности за редактиране и обработка на картинки – промяна на размера, завъртане в четирите посоки, промяна на цвета, промяна на компресията при JPG и т.н. Като за капак е напълно безплатен.

CD Mate 2.2.3.8

http://bitex.tucows.com/files4/CDM_Enu_2_2_3_8.exe

Мода или не, ето още един софтуер, чиито създатели са решили да публикуват постоянно взаимнодопълващи се поправки и подобрения. CD Mate е разработка на китайците от Chen Computer. Тяхното творение е изключително мощно и по нищо не отстъпва на лидерите в този сектор Nero и Adaptec CD Creator. CD Mate обаче е по-скоро нещо средно между Nero и CloneCD. Shareware, за който обаче навсякъде е пълно с кракове.

Twins Video Player 1.5

http://bitex.tucows.com/files2/tvp.exe

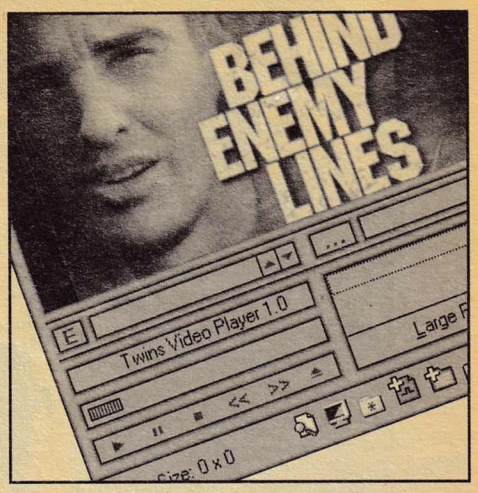
Изключително приятен и лесен за употреба видеоплейър. Включена е поддръжка за на практика всички популярни видеоформати, както и възможност за субтитри.

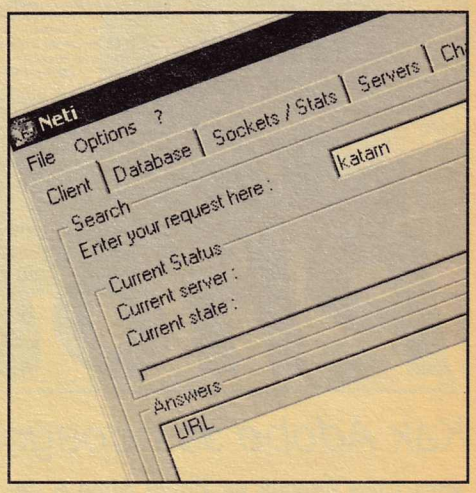
Neti v.4

http://www.katarncorp.com/english/gb/neti.htm

Neti звучи повече като име на котка, но всъщност е приложение, което връзва потребителя към мрежа, подобна на Napster, в която се разменят не MP3-ки, а link-ове.

На пръв поглед странна, идеята





може да се окаже доста добра, тъй като често намираните от популярните търсачки резултати са далеч от нужното. Тъй като програмата е все още относително нова по базата данни все още не са полепнали порно и всякакви други рекламни тъпотии, които със сигурност никой не си е поръчвал.

Audio Tools v3.70

http://www.unrelatedinventions.com/Audiotools/Files.htm

Въпреки доста големия си (направо неоправдан) размер AudioTools се оказва полезен инструмент при някои специфични операции с аудиофайлове. Опцията, която ми направи впечатление (и заради която най-вече програмата е представена в този текст), позволява автоматично накълцване на аудиофайл, като за целта се изловяват моментите на тишина между парчетата. На пръв поглед нищо чак толкова сложно, но в действителност, когато се налага ръчното изпълнение на същата операция, е нужен добър софтуер.

Александър Бойчев

Повечето от програмите можете да намерите на дисковете към списанието. Останалите са поместени в предишни броеве.

Photoshop 7

Как Adobe за пореден път издухаха конкуренцията

Всяка версия на Photo Shop е събитие в средите на хората, занимаващи се с предпечат, интернет и графика. Предпочетох да пробвам PC бетаверсия, макар че доста преди това имаше такава за MAC, защото за болшинството от читателите ни е слабо вероятно да кацне идея за купуване на G4 процесор, а и PC вариантът на бетата излезе малко по-късно и със сигурност ще е по-близо до финалния вариант. Версията, която имах удоволствието да тествам в редакцията, беше толкова стабилна, че предполагам това ще е и финалният вариант.

Новостите в нея с лопата да ги ринеш в буквалния смисъл. Първата и не толкова интересна е от дизайнерска гледна точка и това е промяната в самия интерфейс – палетите са 3D и с леки сенки. Ако сте работили или виждали другото гениално творение на Adobe – Illustator няма да сте учудени – вече са еднакви като визия.

Друга много по-полезна екстра са добавените два нови тула в палета с инструменти. Единият от тях е се казва Healing Brush Tool, а другият Patch Tool. Първият напомня на Stamp Tool-а, но с много допълнителни екстри. Когато имате лошо сканирана или кофти обработена графика, с него за 2-3 минути може да изгладите образа, да омекотите цветовете и въобще да получите доста по-добра картинка.

Вторият нов инструмент пък напомня на работа със селекции, но е много по-прецизен и действа в някакъв смисъл като Healing Brush Tool-а (само че със селекции).

Други промени в лентата с инструменти е отделянето на Hand и Zoom туловете. Те вече се намират най-долу и може да се ползват без да се налага да ги "търсите" по палетата. Adobe са направили много промени и по работата с Text и Brush инструментите.

Четките определено не са това, което бяха

Сега има толкова много настройки и екстри по тях, че може да ви се завие свят. Или да ви се поиска да завиете от удоволствие! Как ви звучи да комбинирате в една две четки, едната с текстура по ваш избор, другата с променяща се големина, вариращ цвят и сменяща се прозрачност?

Ако се е случвало да ползвате текст в Shop-а, то със сигурност знаете, че имаше проблем с кирилицата. Вече е отстранен. Правенето на Sub- и Superscript също е с едно цъкване на опашатия гризач (не работи с кирилица, за жалост). При работа с абзаци от текст също са добавени елементарни операции за форматиране на параграфите – първият ред малко по-навътре или целият абзац малко по-навън и подобни. Други новости са разположени в менюто с ефекти. Добавен е така нареченият Pattern Maker. С него за 20 секунди може да направите фон на вашата работа от произволна картинка. Освен това Liquify и Extract вече също са наместени в това меню, където им беше мястото отначало.

При цветовите корекции (менюто Image, подменюто Adjustments) е добавено нещо много полезно – Auto Color. Ако го използвате, със сигурност цветовете на вашата работа ще са много по-свежи и ярки (работи само с RGB). Добавен е и така нареченият File Browser, който е нещо като популярния viewer ACDSee. С него може да търсите, разглеждате и организирате картинки, без да натискате Alt+Tab или да пускате външна програма.

Много улеснена и подобрена е работата при експорт за Интернет с Save for Web, както и при отделната програма Image Ready, но за съжаление нямах време и възможност да проверя всички екстри и новости.

Сигурен съм, че съм пропуснал новости, но откриването им оставям на вас. Не ви се яде нахапана филийка хляб, нали? :)

Пеню Дачев

Westwood Studios

от гаража до милионните продажби

Основателите на Westwood Studios са Брет Спери и Луис Касъл. За тях всичко започва в началото на 80-те години, когато двамата се запознават в Лас Вегас. Лу работи като продавач в единствения магазин за компютри града – Century 23 (там естествено се продават само Apple-и). Уменията му като художник и страстта му по кубизма (течение в живописта от 20-ти век, най-ярък представител – Пикасо) намират чудесна среда за развитие пред монитора, където Луис получава реална възможност за реализация на артистичните си визии. Брет изкарва някой и друг долар като програмист на свободна практика докато разработва аркадната си игрица "Dragonfire". Двамата се срещат в магазина, където по онова време се събира хардкор елитът на компютърните маниаци. Apple II е все още звезда от бъдещето (с цена от 2100 долара), а видеоигрите далеч не са превзели целия свят.

През 1984 година Брет успява да сключи договор с компанията Ерух за написване на игра. Тъй като обаче няма принтер, отива при приятеля си Лу, за да го помоли за услуга – разпечатка на кода на играта. От дума на дума двамата стигат до извода, че имат сходен подход при заниманията си компютри и затова решават да основат своя собствена малка софтуерна къща. В началото тя е с грозното име Brelous Software (акроним от имената и на двамата). От работата си в магазина и като дизайнер Лу знае, че силата на марката е неоценимо богатство, затова е твърдо решен да смени грозното наименование. И двамата обичат да ходят до близкия град Уестуд – така на бял свят се появява Westwood Associates. Westwood е типична гаражна фирма, започнала пътя си подобно на Microsoft.

Двамата заредени с ентусиазъм и воля за успех младежи завършват първия си продукт през 1985 година. Това е първата от три поредни игри Temple of Apshai. За работата си получават 18 хиляди долара, което е все пак едно добро начало. Temple of Apshai се появява освен за Apple и за Atari ST, и Amiga – две платформи, които до този момент дори не съществуват. За да се справят с огромния масив работа, който изведнъж им се струпва на главата, през лятото на 1985 година наемат и Бари Грийн – естествено, един от хората, киснещи по цял ден в магазина Century 23 (и техен добър приятел). Работата се разпределя по следния начин – Брет и Бари се грижат за програмния код, а Лу – за дизайна и музиката.

Младата компания се развива блестящо, като до края на 80-те успява да спечели респекта във вече доста сериозната индустрия. Тримата пишат софтуер на практика за всякакви платформи. Раждат се велики игри като California Games, Dungeon Master, BattleTech, разнообразни игри с лиценз на Dungeons& Dragons и т.н. В началото на 90-те години се променя фокусът на пазара – от досега фаворизираните конзоли бавно компаниите започват да обръщат внимание на PC-тата. През 1991 година Westwood се сливат с Virgin Interactive. Оттук започват може би най-паметните събития не само за компанията, но и за гейминдустрията въобще. През същата година излизат Kyrandia и Dune II: Building of a Dynasty. Последната е всепризнат родоначалник на жанра "стратегия в реално време". През следващите няколко години на пазара се появяват Command&Conquer и Lands of Lore, като не закъсняват и техните продължения.

През септември 1998 година плодотворното сътрудничество между Westwood и Virgin свършва и фирмата е закупена от Electronic Arts.

Александър Бойчев

WWW

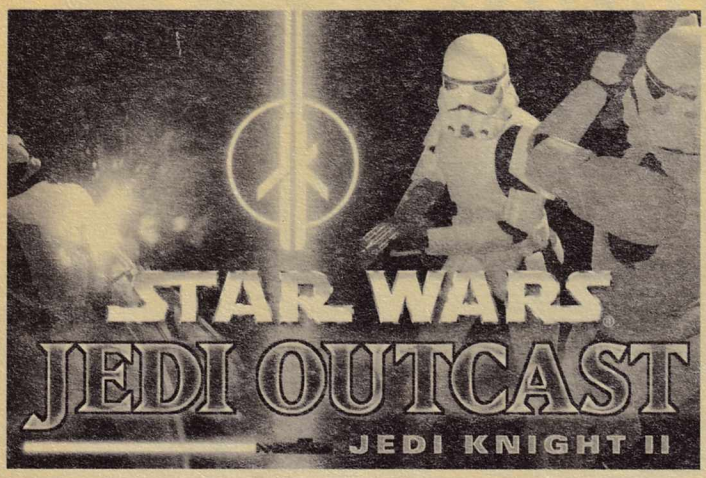
http://www.ww-underground.com

Много добър и изчерпателен сайт с информация за Westwood

http://gamespot.com/gamespot/features/pc/westwood_15/index.html

Интервю с Лу и Брет по повод петнайсетгодишнината от създаването на компанията. Задължително четиво!

PC Cheats & Tricks



STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Отворете конзолата с SHIFT+TILDE и напишете: "helpusobi 1", за да активирате чийтовете:

give (all, health, armor, force, inventory, batteries, weapons, eweaps, weaponnum)

Използвайте следния код, за да промените мощта на Силата:

setForceJump (level) (1–3)
setForceHeal (level) (1–3)
setForcePush (level) (1–3)
setForcePull (level) (1–3)
setForceSpeed (level) (1–3)
setForceGrip (level) (1–3)
setForceLightning (level) (1–3)
setForceAll (level) (1–3)

Променя нивото на всичките ви умения:

setSaberThrow (level) (1 – 3)
setSaberOffense (level) (1 – 3)
setSaberDefense (level) (1 – 3)
saberColor (color) (red, orange, yellow, green, blue, and purple) – променя цвета на меча ви

"Полеви" чийтове:

god – god mode
undying – undead mode
noclip – преминаване през стени и летене
notarget – враговете няма да ви атакуват
spawn (предмет) – дава ви желания предмет (item_bacta, isc_atst_drivable и т.н.)
mrnoprules – показва ухиления Йода на най-близката стена
fly_xwing – управляваме X-wing
drive_atst – управляваме ATST Walker
control (името на npc) – управлявате някой от неигровите персонажи
setviewpos (x y z координати) – позиционирате камерата в желаната от вас гледна точка
viewobjective (objective #) – показва целите на мисията
g_dismemberProbabilities 0 – ако поставите като степен 0, ще включите опцията да разпарчатосвате враговете със сабята си

SETTLERS IV: THE TROJANS AND THE ELIXIR OF POWER

По време на игра натиснете Enter и напишете **!mkolp**, за да активирате чийт режима. Натиснете отново Enter и напишете **!win** – ще спечелите нивото и ще се открие картата

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Натиснете **TAB** и въведете избрания чийт:

nwcAmbrosia – Безплатен строеж
nwcGoSolo – auto_play
nwcAres – побеждавате битката
nwcAchilles – губите битката
nwcHephaestus – получавате elven chainmail
nwcEtTuBrute – получавате dagger of despair
nwcExcalibur – получавате ring of greater negation
nwcNibelungenlied – получавате sword of the gods
nwcTristram – получавате crusaders
nwcLancelot – получавате champions
nwcStMichael – получавате angels
nwcSevenLittleGuys – получавате dwarves
nwcMerlin – получавате magi
nwcCronus – получавате titans
nwcBlahBlah – получавате vampires
nwcHades – получавате devils
nwcUnderTheBridge – получавате trolls
nwcKingMinos – получавате minotaur
nwcXanthus – получавате nightmares
nwcFafnir – получавате black dragons
nwcDoYouSmellBrownies – получавате sprites
nwcFenrir – получавате wolves
nwcFixMyShoes – получавате elves
nwcTheLast – получавате unicorn
nwcRa – получавате phoenix
nwcValkyries – получавате ogre magi
nwcGrendel – получавате behemoth
nwcPoseidon – получавате sea monster
nwcPrometheus – получавате shroud fow
nwcAthena – получавате умение
nwcThoth – увеличава нивото на героя
nwcIsis – научавате всички магии
nwcRagnarok – губите сценария
nwcHermes – неограничен ход
nwcValhalla – спечелвате сценария
nwcSacrificeToTheGods – максимален luck
nwcSphinx – отваря картата с пъзела
nwcAphrodite – tatooed white trash
nwcImAGod – отваря чийт менюто
nwcPan – максимален morale
nwcCityOfTroy – построява всички сгради
nwcOldMan – получавате old man jack

PC Mania Top 10

PC MANIA TOP 10

1.	Heroes IV	14.08 %
2.	Counter-Strike	13.67 %
3.	FIFA 2002	8.78 %
4.	Warcraft III beta	7.48 %
5.	BroodWar	6.66 %
6.	Diablo II: LoD	6.42 %
7.	Zeus: Poseidon	5.13 %
8.	C&C: Renegade	5.01 %
9.	Age of Empires	4.01 %
10.	Disciples II	3.36 %
	Други	22,16%

Някак закономерно се разви чартът през март. Съвсем естествено се появи нов масов и качествен хит. Безспорно на това определение за последните два-три месеца като че ли отговаря само Heroes of Might and Magic в неговата четвърта, макар и противоречива ревизия. Въпреки че започна участието си цели десет дни по-късно, отрочето на 3DO помете конкуренцията и гордо застана там, където му е мястото — на върха. Любопитно е, че за някакви си два дни преди завършването на броя щурмът за първото място завърши с крехка, но реална преднина за фентъзи стратегията. Counter-Strike наистина беше достойна конкуренция и много трудно предаде лидерската си корона. През по-голямата част от месеца той водеше, при това убедително, но в крайна сметка беше игнориран за сметка на новия Heroes. Третият и доскорошен първенец FIFA отстои на значителна дистанция, макар все още да липсва качествена спортна симулация, която да ѝ се опре.

Warcraft III също изненадва с поривисто начало, въпреки бета статуса на предлаганата из геймклубовете версия на играта. Можем само да си представим какво ще стане, когато финалната версия достигне и нашите географски ширини — всепоглъщаща и разтрисаща добре позната мания. На пето и шесто място следват другите продукти на Blizzard, за които сякаш винаги ще се намерят верни фенове — още едно доказателство за техните безспорни качества. За пореден месец StarCraft изненадва с много добрите си проценти гласували, а Diablo сякаш все по-малко е забавен — явно феновете чакат и дочакаха Dungeon Siege. Zeus: Poseidon стабилно организира феновете си и е седми, като изпреварва с малко Command&Conquer: Renegade. Уви, триизмерният екшън на Westwood не успя да разбърка картите на фаворитите — а както изглежда, от Westwood и не очакват друго развитие. Те просто искаха сигурен дебют — дотолкова сигурен, че рисковете за голям провал и — по-важното — голям успех са минимализирани.

Този месец ни беше любопитно да видим какво ще стане, ако включим в класацията и някое добре забравено старо име — каквото е Age of Empires. Е, случи се това, че майкрософтската стратегия отново заема място сред най-добрите, плътно следвана по петите от стратегическата фентъзи сензация Disciples II.

АНКЕТА

Кой се бръсне напролет?

Момичетата на Playboy	53.26%
Магаретата	17.28%
Дюк Нюкем	14.45%
Не ни бръсне	11.90%
Не се бръсна	3.12%

Чували ли сте старата народна мъдрост, че магаретата ги стрижат през март? Чували сте и още как, ако се вярва на резултатите в "пролетния" ни въпрос. Но дори народната мъдрост бледнее пред пролетния урожай, който преди около месец ни дариха представители на една друга и многоуважавана от нас медия. Момичетата на Playboy, както единодушно заключават феновете, са перфектни в своята птича премяна без перушина (справка — актуален снимков материал). Веднага изниква питанка — някак таргетът е изместен, особено с оглед на някаквите си 11 души, които чистосърдечно признават, че не се бръснат още.

Видимо угрижен, авторът на въпроса с притеснение ви съветва все пак да не прекалявате с пролетните птички. Дюк Нюкем, както подобава на един истински екшън герой, разрошва четина само през месеците преди лятото.

А както става ясно — близо 12 процента са на мнение, че въобще не им пука кой, защо, къде и кога се бръсне — важното е пичките да пеят и перушина да развеят.

И така, до следващия месец, когато сайтът пак е *www.pcmania.bg*.

Гласувайте!

Елате в нашия магазин!
пл. "Славейков" 9 (безистена)
тел. 986 68 58, e-mail: shop@pcmania.bg

PC MANIA МАГАЗИНИ
WWW.PCMANIA.BG

Всички геймърски аксесоари!
Всички броеве на PC Mania!
Всички игри за PC·PS и PSX!

Мишки - от 5 лв.
Джойпадове - от 15 лв.
Джойстици - от 20 лв.
Оригинални игри - от 15 лв.
Празен CD-R - от 1.40 лв.
Колонки - от 9 лв.
Карти за интернет - от 3 лв.

RICOH
CREATIVE
NEC Technologies
GRAVIS
A4 TECH SINCE 1972
LOGITECH
Guillemot corporation

Безплатни консултации и монтаж!

НЕОГРАНИЧЕН ИНТЕРНЕТ
София: 02/9633697, 9630978
Русе: 082/827300, Пловдив: 032/637080
СТРАХОТНА ВРЪЗКА
NETplus www.netplus.bg
24.00 на месец с ДДС
КОЛЕДЕН ПОДАРЪК
50% НАМАЛЕНИЕ ПРИ ЕДНОГОДИШЕН АБОНАМЕНТ

pisma@pcmania.bg

КОНДОМАНИЯ

Здравейте всички от PC Mania. Супер сте, но имам една препоръка към вас. Защо не сложите един истински рекламен презервативи в следващия брой на списанието.

Гарантирам ви, че ще имате повече купувачи, защото има много хора, които искат да си купят презервативи, но се притесняват.

Любо Василев

Един истински рекламен какво?! Всъщност как си го представяш — с цветовете на вафли "Мура" или може би с вкус на "Каменица"? Истински рекламните неща са малко, съгласи се, а един презервативи е в известен смисъл тривиален вече, особено с оглед на нашата смела постъпка преди няколко броя. Че се купува списанието, купува се, ама що за свян пред някаква си латексова притурка, така щото да зачестим със слагането ѝ в найлоновото чувалче с изненади?!

Един съвет от нас — когато отидеш следващия път в аптеката (като си по нужда, един вид), кажи на злата лелка зад тезгяха "Ама те от PC Mania казаха, че..." И да ти е гот, Любо! Ти (вече) знаеш кое...

ШАМАРА STYLE

Ей мой. Само да ти кажа нещо, мой. Не, няма да стигаме до бой. Така че сядай и чети, мой, че... Ти си знаеш, мой.

Чеки само да ти кажа нещо, Владо. Не мога да те гледам. Статията ти не струва. Дружиш със странни хора, сънуваш нощем феи. Направо нямам думи. Аз като си чета и направо полудявам и излизам на балкона и се провикваш "Вашта..."

Ама нема нищо. Захвърлям списанието и поглеждам към CD-mata. И си пускам диска на моята машина, за която съм бачкал половин година. Явно се досещаш, мой, къде е в момента той (диска).

Е стига вече.

Просто искам да играя всички геймки, геймки.

Да преброди всички нива на Diablo, Diablo.

Шамара може да търпи, ама това е нетърпимо.

Оправяйте списанието и искам mp3-ойки.

И пратете някой ремикс.

Аре чао за сега.

Ненамкой

Хей, копеле, ти си се утепал отвсекъде!!!

Направил си една много готина чикина, щях да кажа, ако бях в моя бизнес, ама нейсе, малко съм минал встрани от моя празник на живота.

Определено те тресе силна треска на отявлено изразен негативизъм — към света, към маратонките ти, към Владо и нашия диск дори. Но да не се занимавам с това, което майка ти ти натяква всяка сутрин преди топлото мляко, а направо по същество. Иди в планината на свеж въздух. Дишай! Това ти остава, мен, просто... абе просто имаш много енергия и трябва да я изразходиш някъде.

А, и още нещо. Искаш емпетройки, само ако си оправим списанието или направо да ти пращаме ремикса?

Замисли се, напиши ни отново и задължително ще те огрее.

ШУТ И ГОЛ, ВУЦОВ

Навярно се досещате кой ви пише и защо. Първо, мисля че не се отделя достатъчно внимание на футболните игри. Да не говорим какво пък е и качеството на писанията ви. Ама два е друг въпрос. Другото нещо, дето ме дразни, е че вие сте едно много комерсиално списание. Първото, нали все се хвалите, че PC Mania имала 84. Най-малко десетина са запълнени с реклами. И честно казано, старият вид на списанието ми допадаше повече (и махнете тия евтини жълти страници, много са смешни). Колкото до диска – там нещата са така претрупани, че споед мен е по-добре да сложите два празни диска. Така поне ще има някаква полза от тях. Не знам. Стягайте се и да си нямаме разправии.

Вили Вуцов

Навярно искаш да се сетим кой си, но с оглед на това колко сме ограничени и вглъбени в нашата, геймърска си работа, ни беше трудно да се сетим, кой всъщност можеш (или искаш) да бъдеш. Добре, че редакторското тяло следи и останалите медии, та видя случайно името на някакъв си футболист ли, треньор ли, дето се вдига в момента пушилка около постъпките му и който като за капак е и син на Иван Вуцов. И ти си това, така ли? Ако това е така, от този момент нататък преминавам на Вие, респектиран от професионалните Ви качества и умения. С радост бихме се радвали, ако Вие, един такъв всепризнат авторитет в родния футбол, гастролирате по нашите пъстри, а защо не и не чак толкова пъстри страници.

Също така, ще бъдем много щастливи, ако Вашият съфамилник, известен повече като Вуцата (простете жаргонизма), реши да ни "излекува" от болестта, наречена комерсиалност. За целта, срещу скромен принос към счетоводните ни баланси, сме готови да публикуваме негова снимка в цял ръст на втора корица — също и ваша, в устрем към противниковата врата.

Не смятаме, че насериозно сте имали предвид заплахата в края "да си нямаме разправии". Явно сте повлиян от бурното си детство, когато беше популярен вицът — Какво е общото между Вуцов и Блейк от "Седморката на Блейк" (популярен космически сериал от 80-те години — бел.ред.)? Отговор: И двамата ги търси Федерацията...

С желание за сътрудничество и до нови срещи:

Ваш PC Mania екип

QUIT PLAYIN` GAMES WITH MY...

Здравейте! Ами имам едно проблемче. Страшно много ми трябват кодчета за една игричка. Много ви моля да ми кажете някои. Играта е Backstreet Boys за PlayStation.

Тъй като съм ви як фен, ви моля или да ги публикувате в новия брой на PC Mania, или да ми ги изпратите на electro@rambler.bg.

Иван

А сега де! Първо, молбата изненада с настоятелността и мълниеносността си, та списващият кодовете нем@ време да ги включи в листата с актуални заглавия. И второ — ти сериозно ли джиткаш на Backstreet Boys?

И има такова Нещо, създадено за конзола? Мно-о-о се чудя защо Ивелин Г. Иванов така небрежно се е отнесъл и дори не е обърнал внимание в отредените си за целта страници. А ти сигурно се забавляваш, може би дори не сам, а с приятели, пред синия екран на телевизора и спретвате заедно новата момчешка група-сензация! Едва ли ти е скучен животът тогава... Обещаваме ти обаче, че с публикуването на мейл адреса ти със сигурност ще откриеш още куп съмишленици, с които да си разменяте кодчета и хитринки.

ШАРШЕ ЛА ФАМ

Кажете какво да правя? Става въпрос за едно момиче. Какво да изпратя? Извинявам се за почерка, но нищо. Сложете някой хубав плакат. Омръзна ми от C-S. Играйте нещо друго, бе, народе, например Empire Earth, Warcraft 3 Beta, Colin McRae Rally.

Това е от мене.

Янко

Телеграмата дойде (точка) Прави нещо и да е по същество, че иначе много зле (точка) Кое е това момиче, ако не е тайна (въпросителна) Изпрати й цветя, наръчник за онлайн игри или презерватива от по-миналия ни брой — ако не си го използвал, естествено (точка) Простено ти е, макар и да е нечетивно (точка) Ще сложим (точка) И на нас ни писна (точка) Народът прост (запетайка) животът тежък, скучен (точка, цитат) Това е от нас (точка)

... AND JUSTICE FOR ALL

Здравейте вие там от PC Mania!

Пиша ви, за да попитам на кой диск и къде точно се намира този прословут MOD за Max Payne, тъй като имах проблеми да го открия. Около половин час съм се ровил, ама така и не го намерих. Стана ми кофти не за друго, ами защото бях си купил списанието без дискове, но като прочетох, че има MOD за Max си казах "Дай ги тези 3 и 90, ще си струва!". Но освен няколко непотребни ми програмки, на дисковете нямаше нищо заинтригуващо.

Просто съм разочарован, тъй като често се случва нещата, които трябва да са на диск 1, да са на диск 2, но чак да отсъства нещо за сефте се случва. Малко съм разочарован от вас и от небрежното ви отношение към един според мен доста очакван MOD. Това, че единият от сайтовете за download на MOD-а не работи, а другият е просто линк към първия, няма да коментирам. Еми това е от мен.

Snoopy

Причината за отсъстващия MOD е много проста — буквално в последния момент се появи демото на Warrior Kings, триизмерната стратегия в реално време, за която можете да прочетете подробно в същия злополучен брой. Тъй като разработчиците на играта са се поолели с размера — демото зае внушителните 300 мегабайта от все пак скромните (в известен смисъл) 650 на едното CD, се наложи практически в последната минута да пренареждаме съдържанието му. Трябваше да паднат жертви. Ето защо и MOD-ът за Max Payne, така да се каже, даде фира.

За сметка на това обаче той е налице в тазмесечните дискове, така че това ще бъде малка компенсация за всички, които ни заляха с озадачени, гневни и съвсем справедливи мейли.

PC Mania

Orbinet

Интернет карта

от 100 до 400 часа — препоръчителна цена 50 лева

от 38 до 152 часа — препоръчителна цена 20 лева

от 18 до 72 часа — препоръчителна цена 10 лева

от 8 до 32 часа — препоръчителна цена 5 лева

от 4 до 16 часа — препоръчителна цена 3 лева

Orbitel

свързва хора с идеи

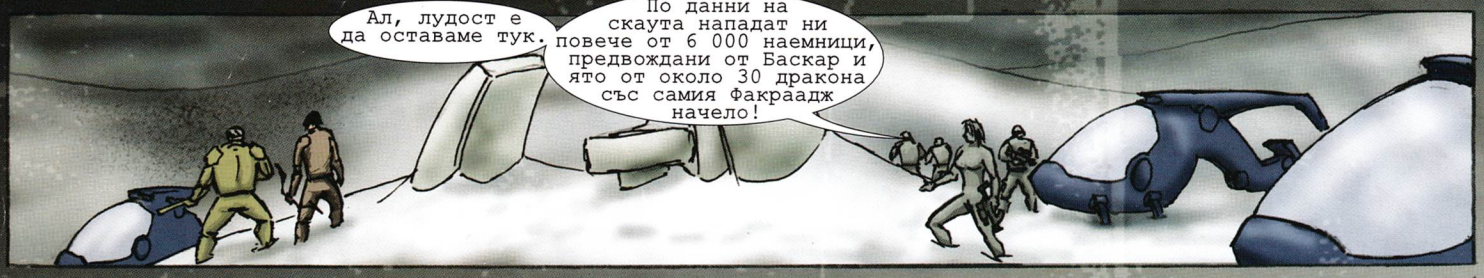
КНИГА ЗА ПЪТЯ

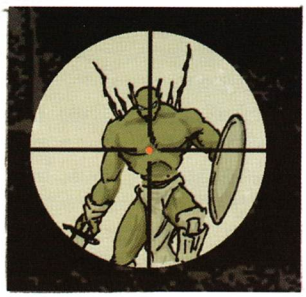
ЧАСТ IV

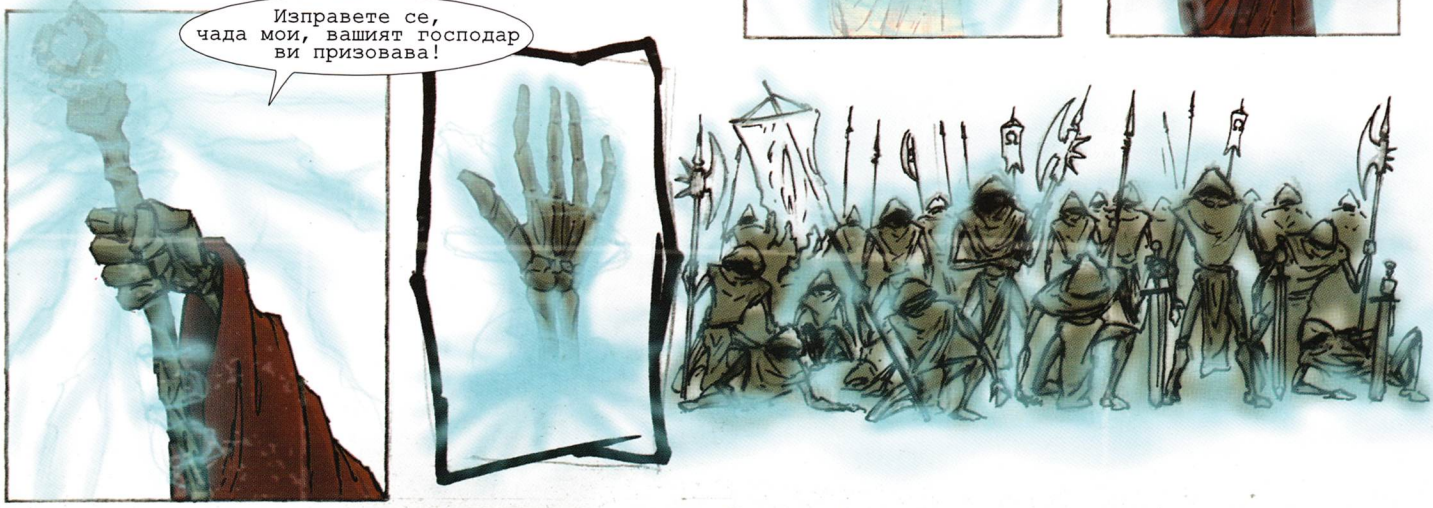
SPECIAL THANKS TO TITIS

Журнал на Ал'Кхали – бележка

"… Виждам края на своя път.
А може би не е край, а едно ново начало.
Само времето ще покаже…"







БАСКА-А-АР!

Журнал на Ал'Кхали - бележка

"… загубата на скъп приятел е тежка, но понякога съдбата ни отнема нещо, за да ни даде друго. Като наследник на Ал'Кхалон знаех, че в мен се крие потенциал, а смъртта на Ф'Гор бе ключът за него. Усещах студения дъх на смъртта пред себе си, това ли беше моят път…"

СЛЕДВА...

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова
- Направо в редакцията. Справки на 986-14-93 и 986-38-19

Клубове, които продават броеве на PC Mania

Бургас: **Виртуала** - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), **Корубата** - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), **Храма** - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), **Уест** - ул. "Тутракан" №4 **Монтана**: ул. "Иван Аврамов" №9, **Пловдив:** "Петко Д. Петков" №12 **София:** **Мрежата** - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев, **Маската** - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, **Микроинвест** - ул. "Опълченска", **PC Mania** - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), **Матрицата** - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, **Микрофон и Мишка** - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", **Инферно** - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, **Кобо** - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин **Canadian Technology** в София - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте геймклуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

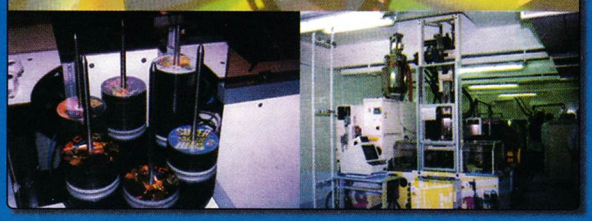
Освен това: вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.

Побързайте – телефоните за контакт са:
(02) 46-50-63, 944-45-70

ДИСКОВЕТЕ НА PC Mania СА ПРОИЗВЕДЕНИ НА НОВАТА ЛИНИЯ С ОФСЕТОВ ПЕЧАТ НА

CHSL - БЪЛГАРИЯ

София, кв. Бояна, ул. Кумата №81
тел: 967 29 32 факс: 967 33 90
минимално количество 500 бр.



PC Mania 5/2002 #1

ИГРИ

Army Men RTS – RTS
Diggles – RTS
Freedom Force – RPG
Mobile Forces – 3D Action
Team Factor – 3D Action
Virtua Tennis – Sport

ЕКСТРИ

CheatBook 2002 – База данни с чийтове за над 5000 игри. Нова версия!
DirectX 8.1
NVIDIA Detonator Drivers 28.23
VIA 4in1 4.38 – Драйвери за VIA чипсет.

ТРЕЙЛЪРИ

Blood Omen 2, Call of Cthulhu, Chrome, Morrowind, S.T.A.L.K.E.R. oblivion lost, Star Wars episode 2: Attack of the Clones, Lord of the Rings: The Two Towers, Lord of the Rings: The Two Towers (2)

ПРОГРАМИ

Ad-aware 5.7 – Изтрива рекламните програмки (spyware/adware) от вашия компютър. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware
Ashampoo Media Player 1.75 – Симпатичен и удобен плейър с много екстри. ОС: Windows, Freeware
Бисквитка 2.5 – Нова версия на популярния интернет браузър. 100% на български език, 100% безплатен.Автор: Венцислав Коларов, http://biskvitka.hit.bg ОС: Windows
ICQ 2002a – Нова версия. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP Freeware
iMesh 3.1 – Алтернатива на Napster. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP Freeware
Anvil Studio 2002 – Редактор за аудиофайлове. ОС: Windows, Freeware
Angelina Jolie Screensaver – вижте статията на стр. 60
CD Mate 2.2.3.8 – вижте статията на стр. 60
Global DivX Player 1.7 – вижте статията на стр. 60
IrfanView 3.61 – вижте статията на стр. 60
MiniApps - вижте статията на стр. 60

3 лева Интернет карта
11:30 часа - промоция
Ако искаме да говорим
VOICE
Глас чрез Интернет без компютър
по телефон на ниски цени
ecard
www.e-card.bg

PC Mania 5/2002 #2

ИГРИ

FIFA World Cup 2002 - Sport
Fusion Pack 6.5 - 3D Action (MOD)
Hotel Giant - Simulation
Matrix MOD - 3D Action
The Secret Of The Nautilus - Adventure
Project Earth - RTS

ТРЕЙЛЪРИ

Neverwinter Nights, Unreal Tournament 2
Red Shark, Solaris 104

ЕКСТРИ

Gamediary - Българска база данни с чийтове, солюшъни и информация за всички игри. Автори: MadCow Software (http://www.gamediary.hit.bg). Ако искате и вие да се включите в проекта, пишете на: dasin@gbg.bg
Heroes 4 Maps - карти за Heroes 4
Bikini Girls Screensaver
Clickomania - игра
Gorgonium's Checklist 1.03 - калкулатор на предметите в Diablo 2. Изисква Excel.

ПРОГРАМИ

AntiVir PE - Безплатна антивирусна програма. ОС: Win95/98/ME/NT/2000/XP
Full Motion Video 4.20 - Медия плейър и редактор. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP Shareware
Outpost Firewall - Защита от хакери ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP Freeware
PCMark 2002 - Бенчмарк и диагностика за бизнес приложения. От създателите на 3D Mark. ОС: Windows, Shareware
Zoom Player 2.5 - Безплатен DVD и видеоплейър. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP Freeware
Nero 5.5.8.0 - вижте статията в броя
CloneCD 4 beta 9 - вижте статията в броя
Twins Video Player 1.5 - вижте статията на стр. 60
WebSite-Watcher 3.40 - вижте статията на стр. 60

С **e-card** - универсален достъп до Интернет,
изгодни международни и междуградски разговори,
без ограничение с кой доставчик и в кой град.
За повече информация,
цени, доставчици и др.
погледнете в Интернет
на адрес...

ecard

www.e-card.bg
Мрежата е в твоите ръце.

Може да си изрежете обложка за диска!
Спечелете с e-card
Елате в клуб Inferno

PC MANIA®
WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 5 (49), МАЙ 2002

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев
Христо Танушев

Художник на комикса
Димитър Ицков

Дизайн и предпечат
Десислава Маркова
Пеню Дачев
Росен Вучев

Редакция
София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел. (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Катерина Цанова

Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат
PRINT BY ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

Alpha Centauri	24,00 лв
Alone in the Dark 4	**77,00 лв**
Aliens vs Predator	24,00 лв
Aliens vs Predator 2	**69,95 лв**
Arcanum	**69,95 лв**
Armored Fist 3	15,00 лв
Battle Realms	**73,00 лв**
Baldur's Gate II Collector's Edition	**54,00 лв**
Black & White	**69,95 лв**
Blizzard Gift Pack (StarCraft, Brood War, Diablo, Warcraft 2)	63,00 лв
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	54,00 лв
C&C Red Alert 2	69,95 лв
C&C Renegade	**73,00 лв**
C&C Tiberian Sun	34,00 лв
Carmageddon TDR 2000	34,00 лв
Ceasar III	24,00 лв
Civilization III	**69,95 лв**
Clive Barker's Undying	29,99 лв
Colin McRae Rally 2.0	49,99 лв
Comanche 3	15,00 лв
Comanche 4	**44,99 лв**
Delta Force	15,00 лв
Delta Force 2	19,90 лв
Delta Force 3: Land Warrior	**34,99 лв**
Diablo	19,90 лв
Diablo 2	**54,99 лв**
Diablo 2 Lord of Destruction	**44,99 лв**
Empire Earth	**69,95 лв**
Europa Universalis 2	69,95 лв
F1 2001	**69,95 лв**
F1 Championship Season 2000	34,00 лв
F1 Racing	69,95 лв
F-22: Lighting 3	15,00 лв
FIFA 2000	24,99 лв
FIFA 2002	77,00 лв
FIFA World Cup 2002	**77,00 лв**
Future Cop: LAPD	24,00 лв
Gabriel Knight 3	24,00 лв
Ghost Recon Gold	77,00 лв
Gothic	69,95 лв
Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy	27,50 лв
GTA 2	34,00 лв
Gunlock	59,90 лв
Gunman Chronicles	24,00 лв
Grand Prix Legends	24,00 лв
HalfLife Generation 3 (Half-Life, Oposing Force, Counter-Strike, Blue Shift)	**73,00 лв**
Heavy Metal F.A.K.K. 2	34,00 лв
Harry Potter and the Philosopher's Stone	**69,95 лв**
Heroes of Might and Magic IV	**59,99 лв**
Hired Team	9,80 лв
Homeworld	19,90 лв
Homeworld – Cataclysm	54,00 лв
I-War 2: Edge of Chaos	77,00 лв
Insane	44,00 лв
Leadfoot	63,00 лв
LEGO Creator: Harry Potter	69,95 лв
LEGO Racer 2	59,95 лв
Master of Atlantis: Poseidon	44,00 лв
Mat Hay's Fishing	69,95 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	**77,00 лв**
Max Payne	**77,00 лв**
Medal of Honor: Allied Assault	**69,95 лв**
Merchant Prince II	69,95 лв
MiG-29 Fulcrum	15,00 лв
Might and Magic IX	**69,95 лв**
Myst Trilogy (Myst, Riven, Myst III Exyle)	**73,00 лв**
Myth III: The Wolf Age	69,95 лв
NBA 2001	34,00 лв
NFS 3: Hot Pursuit	17,00 лв
NFS 5: Porsche 2000	**69,95 лв**
Nox	**19,90 лв**
Nuclear Strike	17,00 лв
Oni	69,95 лв
Operation Flashpoint GOLD	**83,00 лв**
Original War	73,00 лв
Outlive	69,95 лв
Pharaoh	24,00 лв
Quake III Arena	**59,95 лв**
Riven	24,00 лв
Return to Castle Wolfenstein	**83,00 лв**
Rollcage Stage 2	27,50 лв
Rugby 2001	34,00 лв
Rune	73,00 лв
Schizm	**49,99 лв**
Screamer 4x4	63,00 лв
Shogun: The Mongol Invasion	49,99 лв
Serious Sam	54,00 лв
Serious Sam: The Second Encounter	**69,95 лв**
Settlers III Gold	34,00 лв
Settlers IV	69,95 лв
Severance	44,00 лв
Sim City 3000	34,00 лв
Solider of Fortune (Special Edition)	44,00 лв
Sport Car GT	27,50 лв
StarCraft + Brood War	**34,99 лв**
Stronghold	**77,00 лв**
Superbikes 2001	19,90 лв
Super Cars Street Chalange	**69,95 лв**
SWAT 3 Elite Edition	24,00 лв
The Sims	59,90 лв
The Sims: House party	37,00 лв
The Sims: Hot Date	44,00 лв
The Sims: Livin' It Up	37,00 лв
The Sims: On Holiday	**44,00 лв**
Tony Hawk's Pro Scater 3	77,00 лв
Tribes 2	44,00 лв
Tropico	69,95 лв
Throne of Darkness	69,95 лв
Tzar	**19,90 лв**
Unreal Tournment	34,00 лв
Ultimate Doom	**27,50 лв**
Ultimate Quake	**77,00 лв**
Warcraft II Battlenet Edition	19,90 лв
Warlords Battlecry	24,00 лв
Worms Battle Pack	**54,00 лв**
Zeus: Master of Olympus GOLD	54,00 лв

Искате ли да станете член на нашия клуб? Просто поискайте ***КЛУБНА КАРТА*** карта при първата (или следващата, ако вече сте наш клиент) покупка на компютърна или видеоигра от някой от споменатите по-долу магазини. След като от този момент нататък стойността на покупките ви (включително тази, която сте направили при получаването на картата) надвиши сумата от 150 лева, вие получавате автоматично 5% отстъпка от стойността на всяка игра, която купите от нас през следващите 365 дни.

Но това не е всичко! На 25-то число всеки месец на нашия уебсайт, ***www.pulsar-games.com***, ще се разиграва томбола между собствениците на клубни карти Пулсар. Това е вашият уникален шанс да спечелите ***оригинални игри, фланелки, фигури, плакати и други рекламни предмети***, посветени на най-актуалните хитове на пазара за компютърни и видеоигри. Голямата награда всеки месец ще бъде оригинална компютърна или видеоигра.

Клубна карта ***Пулсар*** можете да получите в някой магазините на следните три адреса:

- **Мултиплекс - НДК**
- **бул. "Цар Борис III" 21**
- **ул. "Екзарх Йосиф" 51**

Бележка: *Предложените по-горе условия важат единствено за тези три магазина.*

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

За пръв път почитателите на Command & Conquer ще могат да преживеят събитията от игрите от поредицата лично. Влезте в ролята на Хавок - командос от силите на GDI, натоварен със задачата да осуети намеренията на радикална фракция от Братството на Нод. Използвайте хитрост и се промъквайте във вражеските бази или пък скочете в някой Mammoth Tank и просто ги пометете. Това е Command & Conquer, който ще ви изненада приятно.

2 ДИСКА

73,00 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

MEDAL OF HONOR
ALLIED ASSAULT

Quake III енджин, автентични до най-дребния детайл оръжия, превозни средства и ключови места, свързани с бойните действия Втората световна, и като цяло една от най-перфектните и завладяващи First Person Shooter игри, правени някога.
Това е просто "Спасяването на редник Райън" на живо!

69,95 лв.

2 ДИСКА

HALF-LIFE: GENERATION 3

73,00 лв.

4 ДИСКА

Най-новата компилация на най-продаваните игри в България вече е тук. Към Half-Life, Half-Life: Opposing Force и Counter Strike сега е добавен и Half-Life: Blue Shift. Само за 73 лева получавате всичко що е Half-Life, в това число и High Definition Pack, подобряващ значително качеството на моделите и оръжията в играта.

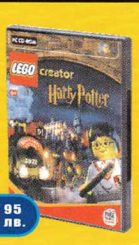
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4

Най-после е време за Heroes 4! 6 нови града, 60 създания, 11 основни и 37 експертни класа на героите, над 100 нови магии, 6 изцяло нови кампании и нов, по-мощен генератор на карти и кампании. Купете СЕГА английската версия на играта с преведено на български ръководство от 128 страници с ключова информация за геймплея ИЛИ изчакайте до 20 ЮНИ, когато Heroes 4 ще се появи на пазара в ИЗЦЯЛО ПРЕВЕДЕН НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК вариант.

59,99 лв.

2 ДИСКА

59,95 лв.



69,95 лв.

69,95 лв.

WWW.PULSAR-GAMES.COM

PC MANIA пл. Славейков №9, тел: (02) 986 68 58

ПУЛСАР [СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02)954 98 11;954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51,тел.(02)983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК)

бул. Патриарх Евтимий 86, тел.(02)951 67 72, бул.Витоша 61,тел.(02)988 20 25; пл.Славейков 1, магазин Music Fashion, тел.(02)981 31 96; базар малък ЦУМ, ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Ей Ти Си - ул. Денкоглу 24; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; Денонощни видеотеки ВИДЕОЕЛИТ; **[ВАРНА]** ул.Райко Жинзифов 14,тел.(052)607 974; **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I № 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805, ул. Загреб 2 (032) 264 813; **[БУРГАС]** Ви-Пет - ул. Патриарх Евтимий 113, тел (056) 803 045, Виртуален Свят - ул. Вардар 1, тел. (056) 803 380; **[ПЛЕВЕН]** бул.Русе 2, тел.(064)800 300; Плевен Стайл, тел. (064)800 533; **[ЛОВЕЧ]** бул.България 102,тел.(068)24 363; **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822, **[СТ. ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, 42 184; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел.(096)25 546

"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, TAKE 2, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, UBI SOFT, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI

ПЕЧЕЛЕТЕ ПОВЕЧЕ!

Тук има карти

@ интернет ☎ по-евтин телефон

Mtel.card
Качествен интернет навсякъде

3 лв
5 лв
10 лв
20 лв

МОБИСЪРФ
Достъп от цялата страна

3 лв
5 лв
10 лв
20 лв

ecard
Много интернет доставчици в една карта

3 лв
6 лв
10 лв
15 лв
20 лв
40 лв

VOICE XPRESS
Телефонната карта на Spectrum Net

5 лв
10 лв
20 лв
40 лв

Spectrum Net
Национална интернет карта

5 лв
7 лв
9 лв
11 лв

easycard
По-евтини междуградски и международни разговори

5 лв
10 лв
20 лв
30 лв
50 лв

Ако имате геймклуб, интернет-кафе или магазин, продажбата на карти за dial-up достъп и интернет-телефония може да ви донесе добри печалби без да полагате допълнителни усилия.
"Март" предлага най-изгодни условия за разпространение на почти всички видове карти, които присъстват на пазара.
Винаги можете да се свържете с нас на телефони: (02) 9 444 570 и 46 50 63.

Още информация: www.mart.bg

MART
www.mart.bg